

**AKIBAT HUKUM ATAS PERBEDAAN JANGKA WAKTU DALAM
PEROLEHAN LISENSI MARCHANDISE KARAKTER ANIMASI
SEBAGAI OBJEK PERLINDUNGAN HAK CIPTA**

**(Studi Perbandingan Hukum Hak Cipta Indonesia dan Hukum Hak Cipta
Amerika)**

SKRIPSI

Untuk Memenuhi Sebagian Syarat-Syarat Memperoleh Gelar Kesarjanaan
Dalam Ilmu Hukum

Oleh:

**NINA JENIRA SINTHYA SINUHAJI
NIM 155010107111144**



**KEMENTERIAN RISET TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS BRAWIJAYA
FAKULTAS HUKUM
MALANG
2019**

HALAMAN PENGESAHAN**SKRIPSI**

**AKIBAT HUKUM ATAS PERBEDAAN JANGKA WAKTU DALAM
PEROLEHAN LISENSI MARCHANDISE KARAKTER ANIMASI SEBAGAI
OBJEK PERLINDUNGAN HAK CIPTA**
(Studi Perbandingan Hukum Hak Cipta Indonesia dan Hukum Hak Cipta Amerika)

NINA JENIRA SINTHYA
NIM : 155010107111144

Skripsi ini telah dipertahankan di hadapan Majelis Penguji pada tanggal dan
disahkan pada tanggal:

Pembimbing Utama,

Pembimbing Pendamping,

Afifah Kusumadara, SH.L.LM.SJD
NIP. 196611121989032001

Diah Pawestri Maharani, SH.MH.
NIP. 2013048307232000

Mengetahui,
Dekan Fakultas Hukum

Ketua Bagian,
Hukum Perdata

Dr. Muchamad Ali Safa'at, S.H., M.H.
NIP. 197608151999031003

Dr. Budi Santoso, S.H., LL.M
NIP. 197206222005011002

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini menyatakan bahwa karya ilmiah hukum ini adalah hasil kerja saya sendiri, kecuali kutipan-kutipan yang telah saya sebutkan sumbernya.

Jika di kemudian hari terbukti karya ini merupakan karya orang lain, saya sanggup dicabut atas gelar keserjanaan saya.

Malang, 12 April 2019
Yang menyatakan,

Nina Jenira Sinthya
NIM. 155010107111144



KATA PENGANTAR

Puji Syukur kehadiran Tuhan Yang Maha Esa karena atas kasih, berkat, dan penyertaan-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Penyusunan skripsi ini mempunyai tujuan yaitu untuk melengkapi salah satu syarat untuk mencapai gelar sarjana (S1) dalam bidang ilmu hukum pada Fakultas Hukum Universitas Brawijaya Malang. Penulis menyadari bahwa sepenuhnya penulisan skripsi ini tidak luput dari kekurangan, baik dari segi penulisan maupun dari segi analisisnya. Penulis berharap penulisan skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi penulis dan bagi pembaca.

Pada kesempatan kali ini tidak lupa juga penulis mengucapkan rasa terima kasih yang tulus kepada:

1. Bapak Dr. Muchamad Ali Sa'faat, S.H., M.H., selaku Dekan Fakultas Hukum Universitas Brawijaya.
2. Bapak Dr. Budi Santoso, S.H., L.LM, selaku Ketua Bagian Hukum Perdata.
3. Ibu Afifah Kusumadara, SH.,L.LM.SJD., selaku Dosen Pembimbing Utama yang telah sabar dan bersedia membimbing serta memberikan saran kepada penulis selama penyusunan skripsi ini.
4. Ibu Diah Pawestri Maharani, SH.MH., selaku Dosen Pembimbing Pedamping yang telah sabar dan telah memberikan waktu bimbingan serta pengarahannya kepada penulis selama penyusunan skripsi ini.
5. Kedua orangtua, Bapak S. Sinuhaji dan Ibu. M. Girsang serta kakak dan abang terkasih, Ingrid Josephine Sinuhaji dan Paguh Raja Sinuhaji, yang telah memberikan dukungan, doa, motivasi, kasih sayang, dan semangat kepada penulis untuk menyelesaikan skripsi ini.
6. Yessika, Mimi, Sarah, dan Felisia a.k.a "Stove Girls" yang merupakan sahabat seperjuangan yang telah menemani dan mendukung penulis selama berkuliah di Malang.
7. Keluarga besar PMK Deifilii dan NHKBP Malang yang telah menjadi keluarga selama berkuliah di Malang.
8. Pihak-pihak lain yang turut membantu selesainya skripsi ini, yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu.

Penulis yakin skripsi ini masih sangat jauh dari kata sempurna, sehingga masukan dan kritik akan selalu penulis harapkan untuk memperbaiki skripsi ini.

Akhir kata penulis mohon maaf sebesar-besarnya jika dalam proses pembuatan skripsi ini penulis melakukan kesalahan baik yang disengaja maupun tidak sengaja.

Semoga Tuhan Yang Maha Esa mengampuni kesalahan kita dan berkenan menunjukan jalan yang benar.

Malang, 12 April 2019

Nina Jenira Sinthya



RINGKASAN

Nina Jenira Sinthya, Hukum Perdata Bisnis, Fakultas Hukum Universitas Brawijaya, April 2019, AKIBAT HUKUM ATAS PEROLEHAN LISENSI *MARCHANDISE* KARAKTER ANIMASI SEBAGAI OBJEK PERLINDUNGAN HAK CIPTA (Studi Perbandingan Hukum Hak Cipta dan Hukum Hak Cipta Amerika) Afifah Kusumadara, SH.L.LM.SJD. dan Diah Pawestri Maharani, SH., M.H.

Hak Cipta dapat pula dianggap lahir dengan adanya pengumuman. Secara prinsip kedua hal tersebut juga diakui dalam konvensi-konvensi *Intellectual Property Right (Konvensi Berne dan WIPO Copy Right Treaty)*. Sedangkan mengenai pendaftaran, konvensi-konvensi tersebut tidak mengaturnya. Hal ini menimbulkan konsekuensi bahwa masing-masing negara peratifikasi konvensi-konvensi internasional IPR (*Intellectual Property Rights*) tersebut dapat bebas mengatur mengenai pengakuan Hak Cipta berdasarkan pendaftaran. Dimana pendaftaran tersebut dapat bersifat alternatif atau bersifat prioritas. Menjadi pemahaman umum bahwa yang berlaku di Indonesia adalah tidak adanya keharusan pendaftaran suatu karya cipta. Tidak diperluasnya hukum terhadap setiap situasi dimana seseorang yang melakukan usaha atau sumber daya kedalam sesuatu melibatkan pengeluaran akal budi, pengetahuan, keahlian atau tenaga menimbulkan masalah.

Berdasarkan latar belakang tersebut di atas, maka permasalahan hukum yang dikemukakan dalam penelitian ini adalah bagaimana akibat hukum yang terjadi apabila terdapat perbedaan jangka waktu perlindungan antara negara pemegang Hak Cipta karakter animasi dengan negara produsen merchandise serta bagaimana perolehan lisensi karakter animasi apabila terdapat perbedaan jangka waktu perlindungan antara negara pemegang Hak Cipta karakter animasi dengan negara produsen merchandise.

Untuk menjawab permasalahan di atas, penelitian hukum yuridis normatif ini menggunakan pendekatan perundang-undangan dan pendekatan perbandingan. Teknik pengumpulan bahan hukum primer, sekunder, dan tersier sebagai sumber penelitian hukum. Penelusuran bahan hukum dalam penelitian ini dilakukan melalui studi kepustakaan. Kemudian dianalisis dengan menggunakan metode penelitian bersifat analisa deskriptif menggunakan interpretasi gramatikal dan analisis untuk menjawab permasalahan yang menjadi fokus penelitian.

Berdasarkan pembahasan, maka dapat disimpulkan: 1) Akibat hukum yang terjadi apabila terdapat perbedaan jangka waktu perlindungan adalah pengalihan lisensi dan royalty. Mekanisme pengalihan lisensi dengan cara perjanjian antara para pihak dimana pihak yang ingin menggunakan karyanya dengan pihak pencipta. Royalty yang didapatkan dimintakan oleh pencipta atau pemegang hak cipta kepada produsen sesuai dengan perjanjian. Disney meminta sebesar 15% kepada produsen dari setiap penjualan. 2) Pada pelaksanaannya lisensi merupakan jembatan penghubung pada multi fungsi animasi. Lisensi juga melahirkan hak dan kewajiban dalam menggunakan animasi secara jelas, dan berfungsi sebagai win-win solution antara pemilik hak cipta dan penerima lisensi.

SUMMARY

Nina Jenira Sinthya, Business Civil Law, Faculty of Law, Brawijaya University, April 2019, CAUSED BY LAW OF THE LOSS OF ANIMATION CHARACTERS AS AN OBJECT OF COPYRIGHT RIGHTS (Comparative Study of Copyright Law and American Copyright Law) Afifah Kusumadara, SH.L.LM. SJD. and Diah Pawestri Maharani, SH., M.H.

Copyright can also be considered born with an announcement. In principle, both of these are also recognized in the intellectual property rights conventions (Berne Convention and WIPO Copy Right Treaty). As for registration, the conventions do not regulate it. This has the consequence that each country ratifying international conventions of IPR (Intellectual Property Rights) can freely regulate the recognition of Copyright based on registration. Where registration can be alternative or priority. It is a common understanding that what is applicable in Indonesia is the absence of the obligation to register a copyrighted work. The non-expansion of the law against any situation where a person doing business or resources into something involves spending on reason, knowledge, expertise or energy creates a problem.

Based on this background, the legal issues raised in this study are how legal consequences occur when there are differences in the period of protection between the copyrighted state of the character of the animation and the merchant producing country as well as how to obtain animated character licenses if there are differences in the duration of protection between the country of copyright holders of animated characters with the country of merchandise producers.

To answer the above problems, this normative juridical legal research uses a legislative approach and a comparative approach. The technique of collecting primary, secondary and tertiary legal materials as a source of legal research. The search for legal material in this study was carried out through library research. Then analyzed using a research method that is descriptive analysis using grammatical interpretation and analysis to answer the problems that are the focus of research.

Based on the discussion, it can be concluded: 1) The legal consequences that occur if there is a difference in the period of protection between the copyright holder countries and the country of the merchandise producer are the transfer of licenses and royalties. The mechanism of transfer of licenses by means of an agreement between the parties where the party wants to use his work with the creator. Royalty obtained is requested by the creator or copyright holder to the manufacturer in accordance with the agreement. Disney requests 15% for the producers of each sale. 2) The implementation of the license is a bridge in multi-function animation. Licenses also give birth to rights and obligations in using animation clearly, and function as a win-win solution between the copyright owner and the licensee.

DAFTAR ISI

Halaman Pengesahan	ii
Surat Pernyataan Keaslian Skripsi	iii
Kata Pengantar	iv
Ringkasan	vi
<i>Summary</i>	viii
Daftar Isi	ix
Daftar Tabel	x

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	11
C. Tujuan Penelitian	22
D. Manfaat Penelitian	23
E. Sistematika Penulisan	24

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

A. Kajian Umum Tentang Hak Cipta	26
B. Kajian Umum Tentang Animasi	38
C. Kajian Umum Tentang Merchandise	42
D. Kajian Umum Tentang Lisensi	46

BAB III METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian	52
B. Pendekatan Penelitian	53
C. Jenis Bahan Hukum	54
D. Teknik Penelusuran Bahan Hukum	55
E. Teknik Analisis Bahan Hukum	56
F. Definisi Konseptual	57

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Akibat Hukum yang Terjadi Apabila Terdapat Perbedaan Jangka Waktu Perlindungan Hak Cipta antara Negara Pemegang Hak Cipta dan Negara Produsen Merchandise.....	59
1. Akibat Perbedaan Jangka Waktu Terhadap Para Pihak.....	59
2. Analisis Jangka Waktu Perlindungan dan Perpanjangan Waktu di Indonesia.....	65
3. Akibat Perbedaan Jangka Waktu Dalam Perjanjian Mengenai Pihak Karakter Animasi Sebagai Pemegang Karakter Animasi	68
4. Akibat Perbedaan Jangka Waktu Terhadap Pihak Ketiga	69
B. Perolehan Karakter Animasi Apabila Terdapat Perbedaan Jangka Waktu Perlindungan Hak Cipta Antara Negara Pemegang Hak Cipta Dan Negara Produsen.....	71
1. Lisensi Hak Kekayaan Intelektual Atas Karakter Animasi.	72
2. Lisensi Atas Karakter Animasi Dalam Hak Cipta	86

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan	92
B. Saran	93

DAFTAR PUSTAKA	94
LAMPIRAN.....	

DAFTAR TABEL

Tabel 1 Tabel Orisinalitas	9
Tabel 4.1 Tabel Perbedaan Jangka Waktu Perlindungan antara Amerika Serikat dan Indonesia	53



BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Bagi setiap warga Negara Kesatuan Republik Indonesia (yang selanjutnya disebut dengan NKRI) berhak untuk mendapatkan kehidupan yang layak, sebagaimana yang termasuk di dalam pembukaan Undang-Undang Dasar Negara Republik Tahun 1945 (selanjutnya disebut dengan UUDNRI 1945) khususnya dapat ditemui pada alinea ke-empat, dimana secara khusus menyebutkan tujuan negara salah satunya menyejahterakan bangsa yang juga telah diamanatkan secara khusus pada BAB XIV tentang Perekonomian Nasional dan Kesejahteraan Sosial yang termuat dalam pasal 33 ayat (1) UUD NRI 1945.¹

Merujuk pada pasal tersebut yang menjelaskan bahwa perekonomian sendiri disusun sebagai usaha bersama berdasar atas asas kekeluargaan. Sebagai contoh dimana kegiatan perekonomian yang dimaksud adalah berbentuk kegiatan jual beli yang dilakukan oleh pedagang kepada pembeli yakni masyarakat dengan kesepakatan berdasar atas asas jual beli, jual beli yaitu pihak yang satu penjual (*verkopen*) mengikatkan dirinya kepada pihak lainnya pembeli (*loper*) untuk memindah tangankan suatu benda dalam eigendom dengan memperoleh pembayaran dari orang yang disebut terakhir, sejumlah

¹ Pasal 33 ayat (!) UUD NRI 1945 “Perekonomian disusun sebagai usaha bersama berdasar atas asas kekeluargaan”.

tertentu, berwujud uang.²

Setiap kegiatan yang berhubungan dengan masyarakat, kelompok artis, maupun perorangan yang terkenal, sering bermunculan perdagangan benda-benda dengan fungsi tertentu seperti: pakaian, mainan, alat tulis, kalender, alat rumah tangga, dan lain sebagainya yang memiliki hubungan dengan kegiatan tersebut sebagai suatu cinderamata atau *merchandise*. Pada konteks produksi barang-barang cinderamata ini yang dibentuk ke dalam barang-barang yang dapat digunakan dalam kehidupan sehari-hari, bersifat praktis namun tetap memiliki unsur keindahan. Kegiatan produksi sekaligus perdagangan cinderamata ini tidak hanya berhubungan dengan kegiatan promosi maupun dengan hal-hal kegemaran masyarakat kepada artis atau karakter film atau pun novel.

Marchandise dalam bisnis karakter animasi sendiri merupakan sebuah bisnis yang sangat berpengaruh dalam industri perekonomian Indonesia. Meskipun, pada saat ini bisnis ini baru benar-benar terlihat maju pada bidang ekonomi kreatif di Amerika. Pada bukti nyata karakter-karakter animasi yang telah mendunia seperti *Mickey Mouse* karya Disney, Warner Bros, dan lain-lain yang merupakan asal dari Amerika. Indonesia sendiri menjadi negara yang cukup banyak menggunakan karya-karya karakter animasi asal Amerika. Seperti pada contoh pertunjukan film animasi, juga pada penjualan *merchandise* karakter animasi yang menjadi barang yang sangat dicari oleh masyarakat.

² R.M Suryodiningrat, **Perikatan-perikatan Bersumber Perjanjian**, (Tarsito, Bandung, 1996), hlm 14.

Karakter animasi sendiri tidak disebutkan secara langsung dalam Undang-undang Nomor 28 tahun 2014 Tentang Hak Cipta. Tetapi, desain tersebut termasuk jenis seni rupa. UU No 28 tahun 2014 pasal 40 ayat 1 huruf (f)³ tersebut menyebutkan bahwa yang dilindungi adalah seni rupa dalam segala bentuk seperti seni lukis, gambar, seni ukir, seni kaligrafi, seni pahat, seni patung, kolase, dan seni terapan. Seni gambar yang dimaksud antara lain meliputi : motif, diagram, sketsa, logo dan bentuk huruf indah dan gambar tersebut dibuat tidak untuk tujuan desain industri. Desain industri yang dimaksud adalah jika suatu kreasi tentang bentuk, konfigurasi atau komposisi garis atau warna, atau garis dan warna, atau gabungan daripadanya yang berbentuk tiga dimensi atau dua dimensi yang memberikan kesan estetis dan dapat diwujudkan dalam pola tiga dimensi atau dua dimensi serta dapat dipakai untuk menghasilkan suatu produk, barang, komoditas industri, atau kerajinan tangan.

Hak Cipta di Indonesia diatur dalam Undang-Undang No. 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta⁴ (“UUHC” atau “Undang-Undang Hak Cipta”). Hanya saja meski Undang-Undang tersebut secara eksplisit menyebutkan klausul mengenai bagaimana suatu Hak Cipta dapat lahir dan melekat pada diri seseorang, tidak cukup jelas disebutkan apakah dari ketiga jenis dasar penentuan atas timbulnya pengakuan terhadap lahirnya Hak Cipta tersebut (Hak Cipta lahir atau dianggap lahir ketika : diciptakan, diumumkan atau didaftarkan) bersifat alternatif

³ UU No 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta Pasal 40 ayat 1 (f).

⁴ Undang-Undang No. 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta

ataukah prioritas. Mengingat Hak Cipta merupakan hak eksklusif yang dapat diperbanyak, diumumkan, dan diubah. Maka perlindungan karakter tokoh animasi karakter animasi bisa terjadi dengan menggunakan Hak Cipta.⁵

Hak Cipta dapat pula dianggap lahir dengan adanya pengumuman. Secara prinsip kedua hal tersebut juga diakui dalam konvensi-konvensi *Intellectual Property Right (Konvensi Berne dan WIPO Copy Right Treaty)*. Sedangkan mengenai pendaftaran, konvensi-konvensi tersebut tidak mengaturnya⁶. Hal ini menimbulkan konsekuensi bahwa masing-masing negara peratifikasi konvensi-konvensi internasional IPR (*Intellectual Property Rights*) tersebut dapat bebas mengatur mengenai pengakuan Hak Cipta berdasarkan pendaftaran. Dimana pendaftaran tersebut dapat bersifat alternatif atau bersifat prioritas. Menjadi pemahaman umum bahwa yang berlaku di Indonesia adalah tidak adanya keharusan pendaftaran suatu karya cipta.

Salah satu jenis seni yang memegang peranan dalam membentuk segmen pasar yang kuat dan luas tersebut adalah seni rupa dalam bentuk desain tokoh animasi. Hal ini disebabkan karena tokoh animasi tersebut adalah salah satu alasan pembelian suatu barang oleh konsumen, bahkan para konsumen tidak lagi melihat kualitas atau merek dalam suatu produk. Pembelian barang atau produk seperti ini biasanya dilakukan oleh pembeli anak-anak atau seseorang yang mempunyai kesukaan terhadap suatu karakter dalam suatu desain tokoh animasi. Akibat dari pola pikir dan alasan inilah yang membuat para pelaku

⁵ Lihat: <http://www.ivanhoffman.com/characters.html>, diakses pada tanggal 28 Februari 2018

⁶ Damian, Eddy. **Hukum Hak Cipta**. Bandung: P.T. Alumni (2014). Hlm. 49.

usaha membuat suatu strategi pemasaran dengan cara memberikan tambahan corak atau gambar dalam suatu produk.⁷

Dalam bisnis, kekayaan intelektual juga menjadi salah satu strategi yang meningkatkan mutu bisnis salah satunya adalah tokoh karakter. Karakter merupakan bagian yang efektif dalam strategi penjualan karena mudah dikenali. Karakter referensinya diambil dari tokoh pahlawan atau binatang yang muncul dari komik atau referensi lainya sebagai contoh.⁸ Karena pada karakter animasi sebagai karakter bergambar yang bergerak selalu menjadi icon dari cerita yang diumumkan, meskipun wujud dari suatu karakter animasi berubah-ubah *image* sebagai karakter animasi tidak akan lepas dari asalnya yaitu karakter suatu cerita yang dimainkan dalam bentuk animasi atau *cartoon*.

Untuk melakukan suatu bisnis icon selalu dibutuhkan sebagai *trademark* yang dapat dikenali sehingga banyak keuntungan yang didapat dari penggunaan *icon* tersebut. *Icon* itu bisa apa saja dan siapa saja yang dapat menjamin suatu kegiatan bisnis laku terjual dan terkenal di semua kalangan. Contohnya adalah karakter salah satu pemain sepak bola Cristiano alat cukur, dan tokoh- tokoh lainnya. Ronaldo atau sering disebut CR7 dan nomor 23 Michael Jordan dari Chichago Bulls. Karakter tersebut banyak digunakan pada *merchandise*, pakaian, *game*, dan barang- barang material lainnya, atau Tiger Wood, Terry Henry dan Federer yang merupakan *icon* iklan untuk alat cukur, dan tokoh-

⁷ Soelistyo, Henry, "**Hak Cipta Tanpa Hak Moral**", ed. 1. Jakarta: RajawaliPers, 2011. Hlm 93-94

⁸ Masaru Ishida, **Characters and Merchandising Rights**, Toppan Printing Co.,Ltd, 2001, the Japan Patent Office, hlm.1

tokoh lainnya.

Selain karakter olahraga, karakter dalam film yang makin maju dan makin menimbulkan ketertarikan masyarakat juga menjadi *icon* penting dalam bisnis. Setiap film terdapat tokoh utama, tokoh antagonis, tokoh pembantu, dan sebagainya. Faktor-faktor tersebut memiliki daya tarik yang luar biasa bagi masyarakat yang menjalankannya sehingga saat seseorang diingatkan dengan judul film yang ditonton yang menjadi daya tarik yang diingat dalam masyarakat adalah tokoh-tokoh cerita film yang menjadi karakter film tersebut. Contohnya adalah karakter dalam film Hulk, Spiderman, Batman, Superman dan lain-lain.⁹

Karakter-karakter ini mengalami peningkatan popularitas setelah perilisan film, sehingga tidak akan memakan waktu lama kalau karakter ini bisa menjadi bagian yang sangat efektif untuk penjualan seperti pada periklanan, *merchandise*, kostum dan lain-lain. Dalam periklanan pun sering ditemukan karakter-karakter baik animasi maupun orang terkenal sebagai *trademark* produk dalam strategi penjualan. Karakter biasanya diambil dari tokoh pahlawan dan hewan yang muncul dalam buku-buku komik.

Akibatnya banyak bermunculan *merchandise*, mainan dan pajangan-pajangan yang berbentuk karakter-karakter tersebut, dikarenakan besarnya rating sehingga banyak yang membuat *merchandise* berbentuk tokoh tersebut.

⁹ Lihat: <http://www.fastcharacters.com/50-most-famous-cartoon-characters-mascots/>, diakses pada tanggal 30 september 2018

Padahal untuk membuat barang yang mengarah pada tokoh-tokoh itu diperlukan izin dari pemilik tokoh tersebut. Pada kehidupan sehari-hari dapat dilihat orang membawa tas dan memakai kaos yang dicetak berdasarkan karakter tokoh terkenal. Hal ini merupakan salah satu upaya untuk menampilkan gaya khusus, contohnya adalah produk makanan yang selalu menampilkan tokoh komik pahlawan. Karakter barang seperti ini sering juga dapat dilihat di pasar dalam berbagai bidang, termasuk mainan, barang-barang alat tulis dan video *game*.¹⁰

Selain dari yang produk-produk yang menggunakan tokoh karakter animasi, ada juga permasalahan yang sering kita tonton di televisi yaitu masalah pemeranan tokoh karakter animasi. Masalah pemeranan tokoh juga tidak kalah sering adanya peniruan tokoh-tokoh animasi oleh perfilman negara lain. Belakangan banyak serial film yang membuat karakter mirip berdasarkan karakter animasi. Contohnya adalah siaran televisi swasta, salah satu yang paling banyak menampilkan peniruan karakter animasi dari televisi swasta adalah TPI (yang sekarang berubah menjadi MNC), contohnya serial “*Ben 7*” yang mirip dengan serial animasi “*Ben 10*”, bahkan sering kita melihat terdapat karakter-karakter milik *DC Comic/ DC Universe* dan *Marvel* yang ditayangkan di siaran televisi swasta seperti siaran *Supergirl* di MNC dengan kostum *Spiderwoman* dari *Marvel*. Padahal jika dilihat dari kebiasaan perfilman,

¹⁰ Masaru Ishida, *op. cit*, hlm.1

sebenarnya tidaklah lazim ada karakter yang mirip film lain dalam suatu film.¹¹

Menurut Ivan Hoffman, karakter dalam cerita maupun dalam bentuk grafik yang berhubungan dengan cerita dan memiliki nilai ekonomi, berupa karakter berwujud yaitu *motion pictures, television productions, video games, web sites, merchandising rights* dan segala bentuk yang lainnya yang bisa bernilai tinggi, maka pemilik karakter tersebut mendapatkan *income* dari kemunculan karakter yang ada dalam cerita. Menurutny salah satu hukum yang digunakan untuk perlindungan hak karakter adalah dengan peraturan perundang-undangan tentang Cipta, bersamaan dengan Cipta, peraturan persaingan usaha tidak sehat dan anti monopoli juga ikut ambil bagian pada hak atas karakter.¹²

Tidak diperluasnya hukum terhadap setiap situasi dimana seseorang yang melakukan usaha atau sumber daya kedalam sesuatu melibatkan pengeluaran akal budi, pengetahuan, keahlian atau tenaga menimbulkan masalah. Berdasarkan hukum Indonesia dan Undang-Undang di banyak negara, ciptaan dan invensi hanya akan dilindungi jika ciptaan tersebut memenuhi syarat-syarat tertentu yang diatur oleh Undang-Undang.¹³ Salah satu konsep untuk melindungi karakter yaitu suatu karakter yang dibuat dalam bentuk produk lain dapat juga dilindungi dengan konsep perlindungan Cipta.¹⁴ Selain itu jika ada

¹¹ Lihat: <http://hot.detik.com/kostum-supergirl-manohara-dituding-jiplak-tokoh-komik-marvel>, diakses pada tanggal 12 november 2018

¹² Lihat: <http://www.ivanhoffman.com/characters.html>, diakses pada tanggal 10 Oktober 2018

¹³ Tim Lindsey, *op. cit*, hlm. 3-4

¹⁴ Muhammad Djumhana, **Perkembangan Doktrin dan Teori Perlindungan Hak Kekayaan Intelektual**, ctk pertama, PT. Citra Aditya Bakti, Bandung 2006, hlm.55

perbedaan jangka waktu perlindungan hak cipta terhadap hak cipta dari pencipta dan pemegang hak cipta memiliki akibat hukum yang berbeda. Perlu diteliti bagaimana akibat hukum terhadap pencipta/pemegang hak cipta yang ciptaannya dikomersialisasikan di negara lain yang berbeda jangka waktu perlindungan hak ciptanya serta bagaimana perolehan lisensi animasi sebagai objek perlindungan Hak Kekayaan Intelektual.

Maka berdasarkan latar belakang tersebut peneliti ingin mengangkat judul tentang: “AKIBAT HUKUM ATAS PERBEDAAN JANGKA WAKTU DALAM PEROLEHAN LISENSI MARCHANDISE KARAKTER ANIMASI SEBAGAI OBJEK PERLINDUNGAN HAK CIPTA” (Studi Perbandingan Hukum Hak Cipta Indonesia dan Perspektif Hukum Hak Cipta Amerika)

Di bawah ini, penulis akan menyajikan penelitian terdahulu yang dirasa saling berkaitan dengan penelitian yang dilakukan oleh penulis, yaitu:

Tabel 1. 1. Orisinalitas Penelitian

No.	Judul Skripsi	Nama	Tahun	Keterangan
1.	Analisis Yuridis Perlindungan Hukum Terhadap Hak Cipta Terkait Penggunaan Karakter Walt Disney Pada	Anggara, Riyan Putra	(2017)	Perbedaan terletak pada penulis menganalisis mengenai jangka waktu dalam

	Barang Dagang Fakultas Hukum Universitas Brawijaya			pemberian royalti yang memiliki perbedaan peraturan. Sedangkan dalam penulisan terdahulu membahas mengenai perlindungan dalam hak cipta terkait karakter walt Disney
2	PERLINDUNGAN HUKUM TERHADAP PEMEGANG HAK CIPTA ATAS KARAKTER	Rezki Amaliyah, Hasbir, Sakka Pati	(2016)	Dalam Penelitian terdahulu membahas mengenai perlindungan

	ANIMASI Fakultas Hukum, Universitas Hasanuddin Makassar			terhadap pemegang karakter animasi. Sedangkan , Perbedaan terletak pada penulis menganalisis mengenai jangka waktu dalam pemberian royalti yang memiliki perbedaan peraturan yang digunakan.
--	---	--	--	--

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimana akibat hukum yang terjadi apabila terdapat perbedaan jangka waktu perlindungan antara negara pemegang Hak Cipta karakter animasi dengan negara produsen merchandise?
2. Bagaimana perolehan lisensi karakter animasi apabila terdapat perbedaan jangka waktu perlindungan antara negara pemegang Hak Cipta karakter animasi dengan negara produsen merchandise?

C. Tujuan Penelitian

1. Tujuan Umum

Dengan menganalisis dari latar belakang masalah dan pokok permasalahan diatas, dapat dikemukakan bahwa tujuan umum dari penelitian ini adalah untuk mengetahui akibat hukum dan pelaksanaan lisensi yang terjadi apabila waktu perlindungan hak ciptanya berbeda dengan negara asal karakter animasi bagi pemegang hak cipta karakter animasi.

2. Tujuan Khusus

Tujuan khusus disusunnya penelitian ini adalah untuk memberikan jawaban mengenai :

1. Mengidentifikasi akibat hukum yang terjadi apabila terdapat perbedaan jangka waktu perlindungan antara negara pemegang Hak Cipta karakter animasi dengan negara produsen merchandise.
2. Mengetahui dan menganalisa perolehan lisensi karakter animasi apabila terdapat perbedaan jangka waktu perlindungan antara negara pemegang

Hak Cipta karakter animasi dengan negara produsen merchandise.

D. Manfaat Penelitian

Manfaat Teoritis

- a) Penelitian ini diharapkan dapat dijadikan referensi ilmiah dan membantu kalangan akademik dalam upaya pengembangan ilmu pengetahuan khususnya pada Hukum Perdata Bisnis dalam akibat hukum perolehan lisensi karakter animasi apabila terdapat perbedaan jangka waktu perlindungan antara negara pemegang Hak Cipta karakter animasi dengan negara produsen merchandise.

Manfaat Praktis

- a) Bagi Mahasiswa
 1. Untuk menambah wawasan dan pengetahuan di bidang hukum perdata bisnis dalam hal perbedaan jangka waktu dalam perolehan lisensi terhadap hak ciptaannya.
 2. Sebagai bahan pembelajaran dalam aplikasi ilmu yang telah diperoleh saat perkuliahan dengan realitas yang ada dilapangan.
- b) Bagi Lembaga atau Instansi
 1. Dapat memberikan kontribusi/masukan yang positif bagi Lembaga/Instansi pemerintahan dalam peningkatan kinerja di masa depan.
 2. Memberikan kontribusi/masukan yang positif bagi lembaga atau instansi pemerintahan untuk meningkatkan pengawasan dan

pengaturan terkait penyempurnaan pembuatan kebijakan mengenai perolehan lisensi terhadap hak ciptaan di Indonesia.

c) Bagi Masyarakat

Menambah wawasan dan pengetahuan masyarakat di bidang hukum khususnya dalam hal perolehan lisensi terhadap hak ciptaan yang memiliki jangka waktu yang berbeda.

E. Sistematika Penelitian

Sistematika penulisan ini terbagi ke dalam 5 (lima) bab yang disusun secara berurutan mulai bab I hingga bab V, yaitu sebagai berikut:

BAB I : PENDAHULUAN

Dalam bab pendahuluan ini terdiri dari latar belakang yang berisi mengenai objek dan peraturan yang menjadi dasar penelitian yang digambarkan secara umum dan menyeluruh, kemudian secara sistematis pada bab ini juga terdapat uraian tentang rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II : TINJAUAN PUSTAKA

Pada bab kajian pustaka ini berisi tentang teori-teori yang didalamnya membahas dan menjelaskan atau memuat kajian umum yang berkaitan dengan Hak Cipta, lisensi, animasi, *merchandise*. Teori-teori tersebut bersumber dari peraturan perundang-undangan, buku, maupun penelitian terlebih dahulu, yang akan dijadikan dasar pembahasan dalam Bab IV

BAB III : METODE PENELITIAN

Pada bab metode penelitian ini diuraikan terkait dengan metode penelitian yang digunakan oleh penulis dalam penelitian yang memuat hal-hal sebagai berikut yaitu jenis penelitian, metode pendekatan, jenis bahan hukum, teknik pengumpulan bahan hukum, dan definisi operasional melalui studi yuridis normative yang akan berkaitan dengan masalah yang akan dibahas dalam penulisan skripsi ini.

BAB IV : PEMBAHASAN

Pada bab pembahasan ini berisi pembahasan masalah yang akan dikaji oleh penulis dalam skripsi berdasarkan hasil penelitiannya. Terdapat satu pembahasan yang akan dikaji pada bab IV yaitu akibat hukum yang terjadi serta perolehan lisensi pada karakter animasi sebagai objek perlindungan hak cipta.

BAB V : PENUTUP

Pada bab penutup ini berisi kesimpulan serta saran yang dapat direkomendasikan penulis terkait dengan pembahasan permasalahan hukum yang diteliti oleh penulis.

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Kajian Umum Tentang Hak Cipta

1. Definisi Hak cipta

Hak Cipta asal mulanya hanya menggambarkan hak untuk menggandakan atau memperbanyak suatu karya cipta.¹⁵ Istilah copyright (Hak Cipta) tidak jelas siapa yang pertama kali memakainya, tidak ada satu pun perundang-undangan yang secara jelas menggunakan pertama kali.

Di Indonesia perlindungan antara hak cipta yang asli (orisinal) dengan turunan (*derivative*) tidaklah sama. Perlindungan dibedakan jangka waktunya, tetapi diakui sebagai ciptaan tersendiri, dengan tidak mengurangi Hak Cipta atas ciptaan aslinya. Selain itu pula karya cipta yang tidak atau belum diumumkan, akan tetapi sudah merupakan suatu bentuk kesatuan yang nyata, yang memungkinkan perbanyakan hasil karya itu, juga dilindungi.

Pencipta dan kepemilikan adalah pokok utama yang terpenting dalam hukum hak cipta. Pencipta adalah seseorang atau beberapa orang secara bersama yang dari inspirasinya lahir suatu ciptaan berdasarkan kemampuan pikiran imajinasi, kecekatan, keterampilan, atau keahlian yang dituangkan dalam bentuk khas dan bersifat

¹⁵Stephen M. Stewart, 1989:7, **International Copyright And Neighbouring Rights**, cetakan kedua, London: Butterworths., Drs. Muhamad Djumhana, S.H.: R. Djubaedillah, S.H., **Hak Milik Intelektual Sejarah, Teori dan Prakteknya di Indonesia**, (Citra Aditya Bakti, Bandung, 1997). Hlm 79.

pribadi.¹⁶

Perlindungan hukum melalui Hak Cipta artinya melindungi karya atau kreasi dari pengarang, pencipta, artis, musisi, dramawan, programer dan lain-lain, yakni melindungi hak- hak pencipta dari perbuatan pihak lain yang tanpa izin mereproduksi atau meniru hasil karyanya. Selain itu, pengaturan Hak Cipta telah menjadi materi penting dan TRIPs agreement yang menyatukan GATT/WTO. Sehingga konsep Hak Cipta telah berkembang menjadi keseimbangan antara kepemilikan pribadi dan kepemilikan masyarakat.¹⁷

Konvensi Berne 1886 dengan *International Convention for the Protection of literary and Artistic Work* merupakan basis perlindungan Hak Cipta secara internasional. Selanjutnya timbul gagasan menciptakan hukum secara universal yang dikenal dengan *Universal Copyright Convention* (UCC). Indonesia telah meratifikasi Konvensi Berne pada tahun 1997. Konvensi Berne pada hakikatnya mensyaratkan Negara anggota untuk melindungi karya- karya, yang diantaranya sebagai berikut:

1. Karya tulis
2. Musik
3. Karya drama dan koreografi
4. Karya arsitektur
5. Karya sinematografi

¹⁶ Ibid., Hlm. 63

¹⁷ Endang Purwanningsih, **Perkembangan Hukum Intellectual Property Right**, cetakan. Pertama, Ghalia Indonesia, Bogor, 2005, hlm.1-2

6. Karya adaptasi
7. Koleksi/ kumpulan, seperti ensiklopedi

Eropa Barat menjadi peserta Konvensi Berne, mendorong kerajaan Belanda memperbaharui Undang-Undang Hak Ciptanya yang sudah berlaku sejak 1881, pada tanggal 1 November 1912. tak lama setelah *Auteurswet 1912* diundangkan, kerajaan Belanda mengikat diri pada konvensi Berne 1886, pada tanggal 1 april 1913 dengan beberapa *reservation*. Hindia Belanda sebagai daerah jajahan Kerajaan Belanda diikut sertakan pada konvensi sebagaimana diumumkan dalam *Staatsblad 1914 nomor 797*.¹⁸ *Auteurswet 1912* terus berlaku setelah Proklamasi Kemerdekaan Republik Indonesia berdasarkan Pasal II Aturan Peralihan, Undang-Undang Dasar 1945 dan Peraturan Presiden No.2 tanggal 10 oktober 1945, sampai dengan diundangkannya UU No. 6 tahun 1982 tentang Hak Cipta. Kala itu Indonesia memiliki aturan yang mengatur Hak Cipta, tetapi masalah Hak Cipta tidak populer. Bahkan pada tahun 1965 Indonesia kembali dilakukan upaya-upaya menyusun Undang-Undang Hak Cipta dengan semangat kemerdekaan, hasilnya lahirlah UU No.6 Tahun 1982 Tentang Hak Cipta. Lima tahun kemudian UU No.6 Tahun 1982 diperbaharui dengan UU No.7 Tahun 1987.¹⁹ Dengan keikutsertaannya Indonesia dalam perjanjian multilateral GATT/WTO, yang mana didalamnya tercantum *TRIPs Agreement*, maka konsekuensi yuridis yang harus dilakukan adalah memperbaharui UU No. 7 Tahun 1987. Dengan

¹⁸ Hendra Tanu Atmadja, **Hak Cipta Musik atau Lagu**, UI Press, Jakarta, 2003, hlm.39-40

¹⁹ Budi Agus Riswandi, **Hak Cipta Di Internet**, FH UII Press, Yogyakarta, 2009, hlm.35

dilakukannya pembaharuan terhadap UU No. 7 Tahun 1987 lahirnya ketentuan UU No. 12 Tahun 1997 Tentang Hak Cipta. Tetapi upaya pembaharuan masih diteruskan, sehingga berubah menjadi UU Nomor 19 Tahun 2002 Tentang Hak Cipta, selanjutnya disebut UU Hak Cipta. Peraturan ini merupakan produk terakhir yang masih berlaku sampai sekarang dan menjadi dasar hukum bagi pengaturan Hak Cipta di Indonesia.²⁰

2. Perbandingan antara peraturan Hak Cipta Indonesia dengan Amerika Serikat

Selain karena Negara Amerika Serikat adalah negara yang mejadi pencipta dari karakter animasi Disney, negara ini juga salah satu negara yang memiliki kepedulian tinggi atas hak kekayaan intelektual, termasuk hak cipta. Sejarah hukum hak cipta Amerika berasal dengan pengenalan mesin cetak ke Inggris pada akhir abad kelima belas. Amerika Serikat menjadi anggota Konvensi Berne pada tanggal 1 Maret 1989. Ia telah menjadi anggota dari UCC sejak September 16, 1955. Saat ini Hukum Hak Cipta Amerika Serikat diatur dalam UU Hak Cipta 1976, di Bab 17 dari *United States Code*.

Dalam Pasal 101, pemilik hak cipta didefinisikan sebagai salah satu dari hak eksklusif yang terdiri dalam hak cipta, mengacu pada pemilik hak tertentu tersebut. Dalam undang-undang ini, karya yang dianggap "diciptakan" ketika, karya itu telah ditetapkan dalam sebuah salinan atau fonogram untuk pertama kalinya; di mana karya

²⁰ Ibid, hlm.35-36

disiapkan selama periode waktu tertentu, porsi itu yang telah dipastikan / ditetapkan pada waktu tertentu dan merupakan pekerjaan yang berada pada waktu itu, dimana pekerjaan telah disiapkan dalam versi yang berbeda, masing-masing versi merupakan sebuah karya yang terpisah.

Perlindungan hak cipta muncul, dalam karya-karya kepengarangan original yang ditetapkan dalam media ekspresi yang nyata manapun, sekarang dikenal atau yang kemudian dikembangkan, dari mana mereka dapat dirasakan, direproduksi, atau dikomunikasikan, baik secara langsung maupun dengan bantuan mesin atau perangkat. Karya Pencipta memiliki kategori-kategori sebagai berikut :

1. Karya-karya sastra;
2. Karya-karya musik, termasuk kata-kata yang menyertainya;
3. Karya-karya drama, termasuk musik yang menyertainya;
4. Karya-karya Pantomim dan koreografi;
5. Karya-karya gambar, grafis, dan karya-karya patung;
6. Karya-karya gambar bergerak dan audio visual lainnya;
7. Rekaman suara; dan
8. Karya-karya arsitektur.

Ketika Tindakan Hak Cipta pertama kali diberlakukan di Amerika Serikat, durasi hak cipta itu hanya 14 tahun. Hari ini durasi Hak Cipta dapat bertahan lebih dari satu abad dalam beberapa kasus. Pada tanggal 7 Oktober 1998, DPR dan Senat melewati S.505, *Copyright Term Extension Act* / UU Perpanjangan Durasi Hak Cipta (CTEA).

Peraturan ini sering disebut juga sebagai *Sony Bono Act* karena anggota kongres yang mengusulkan peraturan ini bernama Sony Bono, dan juga sering dikenal sebagai Mickey Mouse Act karena perusahaan Disney juga sangat mendukung adanya peraturan ini. Undang-undang ini memperpanjang hak cipta untuk karya yang dibuat pada atau setelah tanggal 1 Januari 1978 sampai "kehidupan Pencipta ditambah 70 tahun," dan memperpanjang hak cipta untuk karya perusahaan 95 tahun dimulai dari tahun publikasi pertama, atau 120 tahun dari tahun penciptaan, yang manapun yang berakhir duluan. Ketentuan hukum ini diterapkan untuk karya-karya yang berada di bawah hak cipta pada tanggal pelaksanaannya. Sebuah pengecualian mengizinkan perpustakaan, arsip, dan lembaga pendidikan non-profit untuk memperlakukan karya cipta dalam dua puluh tahun perlindungan terakhir mereka seolah-olah mereka berada di wilayah publik untuk tujuan non-komersil, di bawah kondisi-kondisi terbatas tertentu. Pada 15 Januari 2003, Mahkamah Agung Amerika Serikat menerapkan *Eldred v. Ashcroft*, yang merupakan sebuah tantangan bagi kesesuaian Keputusan Perpanjangan Hak Cipta Sonny Bono 1998 di dalam undang-undang. Pengadilan menolak argumen penggugat (Lawrence Lessig) yang mengulang ekstensi jangka waktu hak cipta yang berlaku pada masa lampau akan melanggar tujuan utama dari istilah "untuk Jangka Waktu terbatas" di dalam Klausul Hak Cipta Konstitusi ini.

Durasi hak cipta diatur dalam Bab 3, Pasal 301-305 UU Hak Cipta

Amerika Serikat. Standar yang berbeda berlaku tergantung kepada perlindungan hak cipta hukum federal dijamin sebelum atau pada atau setelah tanggal 1 Januari 1978, tanggal dimana hukum yang sekarang - UU Hak Cipta tahun 1976 - mulai berlaku. Selain itu, beberapa perubahan yang diberlakukan sejak 1 Januari 1978, mempengaruhi pula durasi.

Untuk karya-karya yang mengamankan perlindungan menurut hukum federal untuk pertama kalinya pada atau setelah tanggal 1 Januari 1978, UU Hak Cipta tahun 1976, sebagaimana telah diubah pada tahun 1998, menetapkan masa berlaku hak cipta tunggal dan metode yang berbeda untuk menghitung durasi hak cipta. Karya-karya semacam ini jatuh dalam dua kategori.

1. Karya-karya yang dibuat pada atau setelah 1 Januari 1978:

Hukum otomatis melindungi sebuah karya yang dibuat dan ditetapkan di media ekspresi yang nyata atau setelah 1 Januari 1978, dari saat penciptaan dan memberikan jangka waktu yang berlangsung selama hidup Pencipta dengan tambahan waktu 70 tahun. Untuk sebuah "karya gabungan yang dipersiapkan oleh dua atau lebih Pencipta yang tidak bekerja untuk diupahi," jangka waktu berlangsung selama 70 tahun setelah kematian Pencipta yang masih hidup terakhir. Untuk karya yang dibuat untuk diupahi dan karya anonim dan pseudonim, durasi hak cipta adalah 95 tahun dimulai dari publikasi pertama atau 120 tahun dari penciptaan, yang manapun yang lebih pendek (kecuali identitas

Pencipta ini kemudian diungkapkan dalam catatan Kantor Hak Cipta, dalam kasus mana jangka waktunya menjadi 70 tahun ditambah dari kehidupan Pencipta).

2. Karya-karya dalam Keberadaan tapi Tidak Ditampilkan atau Berhak Cipta pada tanggal 1 Januari 1978: Hukum secara otomatis memberikan perlindungan hak cipta federal untuk karya-karya yang diciptakan tetapi tidak dipublikasikan atau terdaftar sebelum 1 Januari 1978. Lamanya hak cipta dalam karya-karya pada umumnya dihitung dengan cara yang sama seperti untuk karya yang dibuat pada atau setelah 1 Januari 1978: hidup / usia ditambah 70 tahun atau 95 atau 120 tahun, tergantung pada sifat kePenciptaan. Namun, semua karya dalam kategori ini dijamin minimal 25 tahun perlindungan hukum. Hukum merincikan secara spesifik bahwa tidak ada kasus dimana hak cipta atas karya dalam kategori ini akan telah berakhir sebelum tanggal 31 Desember 2002. Selain itu, jika sebuah karya dalam kategori ini diterbitkan sebelum tanggal tersebut, jangka waktu bertambah lagi 45 tahun, sampai akhir 2047.

Untuk karya-karya yang sudah dijamin undang-undang perlindungan hak cipta sebelum 1 Januari 1978, UU Hak Cipta 1976 mempertahankan sistem dalam hukum hak cipta sebelumnya - UU Hak Cipta 1909 - untuk menghitung durasi perlindungan, tetapi dengan beberapa perubahan:

1. Durasi di bawah UU 1909 :

Standar federal untuk durasi hak cipta berbeda secara substansial di bawah UU 1909 dibandingkan dengan UU 1976 karena jangka waktu pembaharuan yang terkandung dalam UU 1909. Di bawah UU 1909, hak cipta federal dijamin pada tanggal karya tersebut diterbitkan atau, untuk karya yang tidak diterbitkan, pada tanggal pendaftaran. Sebuah hak cipta berlangsung untuk jangka waktu pertama yaitu selama 28 tahun dari tanggal diciptakannya. Hak cipta itu memenuhi syarat untuk pembaruan selama tahun terakhir yaitu tahun ke-28, dari jangka waktu pertama. Jika diperpanjang, hak cipta diperpanjang untuk jangka waktu kedua selama 28 tahun. Jika tidak diperpanjang, hak cipta berakhir pada akhir masa 28 tahun pertama, dan karya tersebut tidak lagi dilindungi oleh hak cipta. Jangka waktu hak cipta untuk karya yang diterbitkan dengan tanggal tahun dalam pemberitahuan yang lebih awal dari tanggal penerbitan sebenarnya dihitung dari tanggal tahun yang disampaikan dalam pemberitahuan hak cipta.

2. Pengaruh UU 1976 terhadap Usia Hak Cipta Yang Berlangsung:

UU Hak Cipta 1976 menganut kembali sistem di dalam UU Hak Cipta 1909 untuk menghitung durasi hak cipta untuk karya yang dilindungi oleh undang-undang federal sebelum 1 Januari 1978, dengan satu perubahan besar: panjang dari jangka waktu pembaharuan ditingkatkan menjadi 47 tahun. UU Perpanjangan Jangka Waktu Hak Cipta Tahun 1998 menambahkan jangka

waktu perpanjangan selama 20 tahun lainnya hingga 67 tahun. Dengan demikian total maksimum pembaharuan perlindungan hak cipta untuk karya-karya yang sudah dilindungi oleh 1 Januari 1978, telah meningkat dari 56 tahun (jangka waktu pertama dari 28 tahun ditambah masa pembaharuan 28 tahun) ke 95 tahun (jangka waktu pertama 28 tahun ditambah jangka waktu pembaharuan 67 tahun). Dengan menerapkan standar-standar ini, semua karya yang dipublikasikan di Amerika Serikat sebelum 1 Januari 1923, berada dalam wilayah publik.

3. Perpanjangan Otomatis untuk Karya-Karya Dalam Jangka Waktu Pembaharuan:

Karya-karya yang awalnya telah dihak-ciptakan setelah tahun 1922 dan diperbaharui sebelum tahun 1978. Karya-karya ini secara otomatis diberi jangka waktu hak cipta lebih lama. Hak cipta yang sudah diperbaharui dan berada di jangka waktu kedua mereka pada waktu kapanpun di antara 31 Desember 1976 dan termasuk 31 Desember 1977 tidak perlu diperbarui lagi. Karya-karya ini telah diperpanjang secara otomatis untuk berlangsung hingga jangka waktu total selama 95 tahun (jangka waktu pertama 28 tahun ditambah jangka waktu pembaharuan 67 tahun) dimulai dari akhir dari tahun saat karya tersebut dilindungi.

4. Perpanjangan Hak Cipta sebelum UU 1976 (Pasal 304 (c)):

Sebelum berlalunya UU Hak Cipta 1976, Kongres mengesahkan sebuah rangkaian dari sembilan UU yang

menyediakan perpanjangan sementara untuk karya yang perlindungan hak ciptanya dimulai antara 19 September 1906, dan 31 Desember 1918, jika karya-karya itu berada dalam jangka waktu pembaharuannya. Tanpa ekstensi interim, hak cipta yang dimulai selama waktu itu akan berakhir setelah 56 tahun, pada akhir jangka waktu pembaharuan mereka, antara 19 September 1962, dan 31 Desember tahun 1976.

Contoh: Sebuah karya yang pertama dijamin perlindungan hak cipta federal pada 5 Oktober 1907 dan diperbaharui pada tahun 1935, akan jatuh ke dalam wilayah publik setelah 5 Oktober 1963. Keputusan pertama memperpanjang hak cipta sampai dengan 31 Desember 1965; keputusan kedua diperpanjang sampai dengan 31 Desember 1967; keputusan ketiga diperpanjang sampai dengan 31 Desember 1968; keputusan keempat diperpanjang sampai dengan 31 Desember 1969; keputusan kelima diperpanjang sampai dengan 31 Desember 1970; keputusan keenam diperpanjang sampai dengan 31 Desember 1971; keputusan ketujuh diperpanjang sampai dengan 31 Desember 1972; keputusan kedelapan diperpanjang sampai dengan 31 Desember 1974; keputusan kesembilan diperpanjang sampai dengan 31 Desember 1976; dan UU Hak Cipta 1976 memperpanjang hak cipta hingga melalui akhir tahun 1982 (75 tahun dari akhir tahun di mana hak cipta awalnya dilindungi).

5. Pembaruan Wajib:

Karya-karya yang awalnya diberikan hak cipta antara 1 Januari 1950, dan 31 Desember 1963. Hak Cipta dalam jangka waktu 28 tahun pertama pada tanggal 1 Januari 1978, masih harus diperbaharui untuk dilindungi untuk jangka waktu kedua. Jika pendaftaran pembaharuan yang valid dibuat pada waktu yang tepat, jangka waktu perlindungan yang kedua akan berlangsung selama 67 tahun. Namun, jika pendaftaran pembaharuan untuk karya-karya ini tidak dibuat dalam batas waktu hukum, hak cipta yang awalnya dilindungi antara tahun 1950 dan 1963 berakhir pada 31 Desember dari tahun ke-28-nya, dan perlindungan hilang secara permanen.

6. Pembaharuan Otomatis dan Pendaftaran Sukarela:

Karya-karya yang awalnya diberikan hak cipta antara 1 Januari 1964, dan 31 Desember 1977. Kongres mengubah hukum hak cipta pada tanggal 26 Juni 1992, untuk secara otomatis memperbarui hak cipta dalam karya-karya seperti ini dan membuat registrasi pembaharuan bagi mereka sesuatu yang opsional. Jangka waktu hak ciptanya masih terbagi antara jangka waktu aslinya 28 tahun dan jangka waktu pembaharuan 67 tahun, tapi pendaftaran pembaharuan tidak diperlukan untuk mengamankan hak cipta pembaharuan. Pembaharuan diberikan atas nama penggugat pembaharuan yang sesuai pada saat pendaftaran pembaharuan atau, jika tidak ada pendaftaran pembaharuan, pada tanggal 31 Desember tahun ke- 28.

UU Hak Cipta 1976 menyatakan bahwa semua jangka waktu hak cipta akan berjalan hingga akhir tahun kalender berakhirnya. Ketentuan ini mempengaruhi durasi semua hak cipta, termasuk pula yang berada dalam jangka waktu pertama atau keduanya pada tanggal 1 Januari 1978. Bagi karya-karya yang memenuhi syarat untuk pembaruan, masa pengajuan pembaharuan dimulai pada tanggal 31 Desember tahun ke-27 dari jangka waktu hak cipta. Dibandingkan dengan durasi masalah perlindungan di dalam Hukum Hak Cipta Amerika Serikat, yang mana telah diubah selama (enam) kali, ekstensi ini di dalam UU Hak Cipta Indonesia diharapkan agar dapat mencegah perselisihan di masa depan yang mungkin terjadi apabila pembaharuan durasi tidak terjadi.

B. Tinjauan Umum tentang Karakter Animasi

1. Pengertian

Animasi adalah suatu bentuk gambar yang dibuat representasional terhadap suatu peristiwa, dengan arah hasrat melucu. Bisa membuat orang tertawa (bila berhasil dianggap lucu) atau jengkel (bila dianggap gagal lucu).²¹ Pada awalnya animasi tidak memiliki suasana lucu. Animasi sendiri berasal dari sebuah kata bahasa Itali : *cartone* yang berarti kertas.²² Lalu pada zaman *Reinaiissance*, animasi

hlm12 ²¹ Jaya Suprana, *Naskah-naskah Kompas*, cet .(Jakarta : PT Elex Media Komputindo, 2009)

²² *Ibid.*, hlm 13.

memiliki makna yang lain yaitu sketsa, yang berarti adalah corat-coret yang dibuat oleh para seniman sebelum berkarya secara sungguhan. Hal tersebut dapat berupa skulptur, relief, gambar arsitektur, lukisan, atau sulaman. Animasi memiliki ciri unsur satire dan distorsi gambar, tetapi unsur distorsi gambar bukan hal yang diutamakan. Dalam animasi sendiri lebih mengutamakan unsur humor dibandingkan unsur satire.

Seringkali terjadi adanya kesalahpahaman mengenai animasi dengan karikatur. Hal ini dikarenakan tidak adanya batasan yang jelas antara animasi dengan karikatur. Seperti yang telah dikatakan sebelumnya hanya sifat dari grafisnya yang membuat karikatur dengan animasi berbeda. Animasi juga dapat dikatakan sebagai gambar yang bersifat representatif yang memiliki sifat humor. Karakter atau watak adalah sifat batin yang mempengaruhi segenap pikiran, perilaku, budi pekerti dan tabiat yang dimiliki manusia atau makhluk hidup lainnya.²³ Dapat dikatakan juga bahwa karakter sifat-sifat kejiwaan dan hal lain yang membedakan seseorang dengan yang lain. Karakter sendiri dapat berupa huruf, angka, ruang, simbol khusus yang dapat dimunculkan pada papan ketik.

Maka karakter animasi adalah karakter fiksi yang digunakan dalam film animasi atau komik. Jadi karakter animasi adalah bagian dari film atau komik yang juga memiliki perlindungan hak cipta sebagai suatu karya ciptaan yaitu karya *Pictograph*. Masing-masing

²³ Kamus Besar Bahasa Indonesia Online, <http://kbbi.web.id/karakter>, diakses pada tanggal 14 Oktober 2018, pukul 19.00 WIB

karakter animasi berbeda satu sama lain bergantung dari keinginan si pencipta karakter animasi tersebut. Kita bisa ambil contoh *Mickey Mouse* dan *Pluto* karangan Walt Disney. Kedua karakter tersebut merupakan karakter yang berbeda satu sama lain dimana *Mickey Mouse* adalah tikus yang berperilaku layaknya manusia sedangkan *Pluto* adalah karakter anjing yang merupakan peliharaan dari *Mickey Mouse*. Dua karakter berbeda yang diciptakan oleh Walt Disney sesuai dengan keinginan Walt Disney sendiri.

Unsur yang penting dalam karakter animasi adalah gambar yang interpretatif, memiliki sifat, ciri, bentuk, warna, yang berbeda dengan karakter yang lain. Karakter animasi sendiri juga dapat digambar secara digital melalui hasil karya komputer sesuai dengan kebutuhan. Berdasarkan pada Undang-undang yang mengatur, tidak tertulis secara jelas mengenai animasi. Pada UU 19 tahun 2002, dapat diambil penafsiran pasal 12 huruf f²⁴. Dimana pasal tersebut berbunyi bahwa yang dilindungi adalah seni rupa dalam segala bentuk seperti seni lukis, gambar, seni ukir, seni kaligrafi, seni pahat, seni patung, kolase, dan seni terapan.

Berdasarkan pada UU 28 tahun 2014 pasal 40²⁵ menuliskan bahwa karya seni rupa dalam segala jenis bentuk seperti lukisan, gambar, ukiran, kaligrafi, seni pahat, patung, atau kolase merupakan karya cipta yang dilindungi. Karakter animasi dalam hal ini merupakan gambar, sehingga mendapatkan perlindungan.

²⁴ Pada UU 19 tahun 2002 Tentang Hak Cipta, dapat diambil penafsiran pasal 12 huruf f

²⁵ UU 28 tahun 2014 Tentang Hak Cipta pasal 40

2. Nama Karakter Animasi

Nama adalah kata untuk menyebut atau memanggil orang (tempat, barang, binatang, dsb).²⁶ Pada dasarnya nama sendiri adalah penunjuk identitas dari orang, benda, binatang, dan lain-lain. Fungsinya sebagai pembeda antara satu dengan yang lain. Nama sendiri melekat pada satu karakter. Contohnya *Mickey Mouse* melekat pada karakter Miki Tikus tersebut. Namun hal itu tidak menjadi karakternya, hanya melekat pada karakter tersebut sebagai penunjuk identitas karakter.

Nama, judul, slogan, dan frasa-frasa singkat lainnya biasanya tidak mendapatkan perlindungan hak cipta.²⁷ Tetapi di beberapa negara memperbolehkan untuk mendapatkan perlindungan jika memiliki nilai kreativitas yang sangat tinggi. Berarti, nama dapat dilindungi asal memenuhi syarat yaitu memiliki kreativitas yang tinggi. Dalam hal ini penamaan sebuah karakter animasi dapat dinilai memiliki nilai kreativitas yang tinggi. Hal ini disebabkan penamaan karakter animasi memiliki proses yang panjang dan beberapa perubahan. Untuk contoh Miki Tikus, dapat diartikan bahwa proses penamaannya memiliki cara yang panjang. Dimulai dari dibentuk dahulu karakter dari Miki Tikus yang tadinya adalah kelinci namun karena direbut oleh orang lain, maka dari itu berubah. Dan tentunya

²⁶ **Kamus Besar Bahasa Indonesia Online**, <http://kbbi.web.id/nama>, diakses pada tanggal 24 Oktober 2018. Pukul 15.00 WIB

²⁷ **Ekspresi Kreatif – Pengantar Hak Cipta dan Hak Terkait untuk Usaha Kecil dan Menengah**, http://www.wipo.int/export/sites/www/sme/en/documents/guides/translation/creative_expression_indo.pdf, diakses pada tanggal 21 Oktober 2018 pada pukul 15.00 WIB

perlu ada ide yang kreatif untuk membentuk nama Miki Tikus yang mengambil gambaran tikus yang memiliki sifat dan karakter seperti manusia. Pada dasarnya nama karakter animasi dapat dilindungi secara hak cipta karena memiliki nilai kreativitas yang tinggi.

C. Tinjauan Umum tentang Industri *Merchandise*

1. Definisi *Merchandise*

Merchandise merupakan metode, praktik, dan operasi yang digunakan dengan tujuan mempromosikan serta mempertahankan sebuah identitas dari sebuah produk. Dalam *Cambridge Advance Learner's Dictionary* *merchandise* adalah *:(verb) "US. SPECIALIZED to encourage the sale of goods by advertising them or by making certain that they are noticed;"* yaitu barang dagangan guna mendorong penjualan produk-produk dengan iklan atau dengan memastikan bahwa mereka dicatat sebagai sebuah media promosi (*cambridge*). Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia *merchandise* sendiri diartikan sebagai Cenderamata yang artinya : 1. Pemberian (sebagai kenang-kenangan, sebagai pertanda ingat,dsb.) 2. Kekasih jantung hati.²⁸

Jika melihat buku karangan Grace Kuntz yaitu *Merchandising :Theory, Principle, and Practice* beliau mengatakan bahwa *Merchandising* adalah perencanaan, pengembangan, dan pengenalan

²⁸ KBBI, edisi kedua, dept. pendidikan dan kebudayaan, balai pustaka, cetakan ke-empat-1995

sebuah produk agar dikenal di pasar yang berkaitan dengan harga model, dan waktu.²⁹ Menurut beliau juga *merchandising* adalah proses atau metode yang paling berbeda dalam fungsi bisnis diantara semua cara yang berhubungan dengan produk.

Hal diatas merupakan definisi secara sempit mengenai *merchandise*. Pada dasarnya pengertian mengenai *merchandise* juga memiliki arti yang cukup luas. Ritel juga dapat diartikan sebagai proses *merchandise*, yaitu menjual barang dan jasa kepada konsumen akhir. Ada pula matriks perdagangan, hal ini juga merupakan bagian dari *merchandising*. Matriks perdagangan sendiri meliputi enam komponen utama yaitu bahan, produsen, pemasok, produsen barang jadi, pengecer, dan konsumen.

Ahli lain juga mendefinisikan bahwa *merchadising* adalah perencanaan yang matang, pembentukan dan pemilihan model yang tepat, produksi, dan penjualan yang efektif.³⁰ Secara tidak langsung Nystrom menyatakan bahwa misi dari *merchandising* adalah proses produksi sebuah barang yang akan diperdagangkan hingga ke tangan konsumen akhir. Dan dapat diartikan juga bahwa *merchandising* adalah proses jual beli dengan cara menyediakan produk untuk konsumsi. Proses *merchandising* juga harus memenuhi keinginan konsumen, menganalisa *trend* penjualan, dan mampu memilih dan menyajikan produk yang laku dipasaran.³¹ Jadi memang proses dari

²⁹ Grace I Kunz, **Merchandising : Theory, Principles, and Practice**, cet. 2, (New York : Fairchild Publications, Inc., 2005), hlm. 27.

³⁰ P.H. Nystrom, **Fashion Merchandising**, cet. 1, (New York : The Ronald Press Co., 1932), hlm. 4.

³¹ S. S. Fiorito dan Fairhurst, A. E, "Comparison of buyers' job content in large and small retail

merchandising sendiri tidak hanya bagaimana membentuk sebuah benda tetapi juga bagaimana memasarkan produk tersebut hingga sampai ke masyarakat, dan juga masyarakat merasakan bahwa produk tersebut perlu dikonsumsi.

Dengan definisi diatas, dapat diambil kesimpulan bahwa *merchandise* adalah sebuah sistem dimana membentuk sebuah produk hingga menjadi barang yang akan dipasarkan ke konsumen paling akhir baik dengan biaya maupun secara cuma-cuma yang bertujuan untuk mempromosikan produk utama, agar penjualan produk utama tersebut meningkat.

2. Industri *Merchandising* Karakter Animasi

Ketika menggabungkan kedua bagian ini (*merchandising* dan karakter animasi), maka dapat kita tarik sebuah definisi yaitu usaha membentuk sebuah produk karakter animasi yang diproduksi dari awal hingga ke tangan konsumen akhir dengan tujuan untuk mempromosikan kegiatan utama dari sebuah perusahaan karakter animasi. Ada beberapa perusahaan yang terkenal sebagai perusahaan yang menghasilkan karakter animasi yaitu :

1. Walt Disney
2. Warner Bros.
3. Studio Ghibli
4. Pixar
5. Nickelodeon
6. Sanrio
7. dll

Perusahaan-perusahaan diatas memiliki divisi *merchandising*-nya masing-masing. Kita bisa melihat di beberapa toko baik toko mainan atau pun toko *online* menjual berbagai macam cinderamata berbentuk karakter animasi milik perusahaan animasi diatas.

Perusahaan *Merchandising* karakter animasi ini sudah ada di berbagai negara. Ada yang merupakan anak perusahaan dari industri karakter animasi sendiri, dan ada juga yang merupakan perusahaan sendiri. Kita bisa melihat seperti toko *Toys R Us* yang merupakan perusahaan yang bergerak di bidang penjualan *merchandising* karakter animasi. Mereka adalah perusahaan retail yang menjual boneka, pakaian, tempat pensil, mainan dan benda-benda lain yang merupakan karakter animasi. Perusahaan ini mengadakan perjanjian dengan beberapa perusahaan yang memiliki hak cipta atas karakter animasi tertentu untuk membuat *merchandise* karakter animasi.

Industri *merchandise* yang berbasis karakter animasi sangat mengandalkan perlindungan hak cipta, dibandingkan dengan industri yang lain. Hal ini dikarenakan peniruan dari karakter animasi sangatlah mudah. Sehingga perlindungan hak cipta adalah payung hukum utama bagi karya seni karakter animasi.

Dalam hal ini peneliti memilih perusahaan Disney Indonesia untuk dijadikan objek penelitian. Seperti yang kita ketahui Disney ikut memperjuangkan lahirnya amandemen terhadap UU hak cipta di Amerika. Dalam hal ini alasan pihak Disney ikut terlibat karena mereka merasa dirugikan dengan peraturan UU hak cipta Amerika

yang lama. Chris Springman seorang Sarjana Hukum dari New York University berpendapat bahwa alasan Disney juga ikut terlibat dalam perubahan UU hak cipta Amerika sehingga terjadinya CTEA adalah karena untuk melindungi karya mereka yang bernilai.

D. Tinjauan Umum Tentang Lisensi

1. Pengetian Lisensi

Lisensi telah diatur dalam artian yang sama dalam seluruh perundang-undangan HKI Indonesia yang terdiri dari:

- a. Undang-Undang No. 19 Tahun 2002 Tentang Hak Cipta
- b. Undang-Undang No. 15 Tahun 2000 Tentang Merk
- c. Undang-Undang No. 14 Tahun 2001 Tentang Paten
- d. Undang-Undang No. 30 Tahun 2000 Tentang Rahasia Dagang
- e. Undang-Undang No. 31 Tahun 2000 Tentang Desain Industri
- f. Undang-Undang No. 32 Tahun 2000 Tentang Desain Tata Letak Sirkuit Terpadu

Pada dasarnya yang dimaksud dengan lisensi adalah suatu bentuk pemberian izin oleh pemilik lisensi berdasarkan syarat tertentu dan dalam jangka waktu tertentu yang umumnya disertai dengan imbalan berupa royalty.³²

³² Tim Lindsey, dkk, **HKI Suatu Pengantar**, cetakan kelima, Penerbit PT. Alumni, Bandung, 2006,

Dalam sistem hukum sipil (Civil Law System) seperti yang berlaku di Prancis, Jerman dan Belanda termasuk dalam sistem hukum yang berlaku di Indonesia yang condong pada sistem hukum sipil, lisensi sebagai suatu bentuk perjanjian pada dasarnya tidak dikenal. Misalnya Kitab Undang-Undang Hukum Perdata (KUHPerdata) yang berlaku di Indonesia tidak mengenal perjanjian lisensi sebagai suatu bentuk perjanjian. Sebab, lisensi adalah lembaga hukum asing yang berasal dari sistem hukum lain yang masuk ke dalam sistem tata hukum Indonesia. Baru dalam perkembangan akhir-akhir ini sesuai dengan perkembangan masyarakat, lisensi sebagai suatu bentuk perjanjian dikenal di Indonesia di luar sistem Kitab Undang-Undang Hukum Perdata.³³

Lembaga hukum lisensi dapat dikatakan sebagai berasal dari lembaga hukum Amerika Serikat. Istilah lisensi berasal dari kata bahasa Inggris “license” yang diterjemahkan ke dalam bahasa Indonesia sebagai ijin atau lisensi. Istilah lisensi ini sebenarnya dapat dikatakan tidak sejajar dengan pengertian istilah “vergunning” dalam Bahasa Belanda yang lazim dikenal dalam bidang hukum administrasi negara dalam sistem Hukum Sipil. Istilah “vergunning” dalam bahasa Belanda diterjemahkan ke dalam bahasa Indonesia sebagai ijin.³⁴

Pada umumnya beberapa pemikir berusaha untuk memberikan pengertian bagi lisensi, dalam *Black's Law Dictionary* lisensi

hlm.331-332

³³ Gunawan Suryomurcito, dkk, **15 kompilasi lisensi**, Badan Pembinaan Hukum Nasional Departemen Hukum Dan Hak Asasi Manusia, 2006, hlm. 10

³⁴ *Ibid*, hlm. 11

diartikan sebagai: *The permission by competent authority to do ab act which, whitout such permission would be illegal, a trespass, a tort, or otherwise would not allowable*. Maksudnya lisensi selalu dikaitkan dengan kewenangan dalam bentuk privilege untuk melakukan melakukan sesuatu oleh seseorang atau suatu pihak tertentu. Jika ditelusuri lebih jauh, makna lisensi yang diberikan dalam Black Dictionary, menyatakan bahwa *Licensing* adalah *The sale of a licensing permitting the use of patents, trademarks, or the technology to another firm*. Kesimpulannya menyatakan bahwa makna lisensi secara tidak langsung sudah bergeser kearah “penjualan” izin (*privilege*) untuk mempergunakan paten, hak atas merk dan teknologi kepada pihak lain. Sampai saat ini pun sesungguhnya lisensi masih dikaitkan dengan kewenangan dalam bentuk *privilege* yang diberikan oleh negara untuk menggunakan dan memanfaatkan Paten pada Rahasia Dagang maupun teknologi tertentu. Berarti lisensi merupakan hak *privilege* yang bersifat komersial dalam arti kata memberikan hak dan kewenangan untuk memanfaatkan paten maupun Merek dagang atau teknologi yang dilindungi secara ekonomis.³⁵

Rumusan yang tidak jauh berbeda dengan *Black's Law Dictionary*, diungkapkan juga dalam *Law Dictionary* karya PH. Collin, yaitu lisensi dinyatakan sebagai “*Official document whih allows someone to do something or use something Permission given*

³⁵ Gunawan Widjaja, **Seri Hukum Bisnis Lisensi**, cetakan kedua, Penerbit Pt RajaGrafindo Persada, Jakarta, 2003, hlm.7-8

by someone to do something which would otherwise be illegal”

Rumusan ini lebih menekankan pemberian izin dalam bentuk dokumen (tertulis) untuk melakukan sesuatu atau untuk memanfaatkan sesuatu, yang tanpa izin tersebut merupakan suatu perbuatan yang tidak sah atau dikenakan oleh hukum. Selain pengertian yang diungkapkan diatas. PH Collin menambahkan pengertian yang berhubungan dengan lisensi, yaitu *Licensing Agreement is Agreement where a person is granted a license to manufacture something to use something, but not an outright sale*. Dilihat dari pengertian ini, terjadi perluasan pengertian lisensi dalam bentuk izin untuk memproduksi atau memanfaatkan sesuatu yang tidak atau bukan merupakan penjualan lepas.³⁶

Selain pengertian lisensi yang terdapat dalam *Black Law Dictionary* dan *Law Dictionary* karya PH Collin, pengertian lisensi juga diberikan oleh Betsy Ann Tof Ler dan Jane Imber dalam *Dictionary of Marketing Terms*, dimana lisensi diartikan sebagai berikut:

Contractual agreement between two business entities in which licensor permits the licensee to use a brand name, patent, or other proprietary, in exchange for a fee or royalty
Licensing enables the licensor to profit from the skills, expansion capital, or other capacity of the licensee
Licensing is often used by manufacturers to enter foreign markets in which they have expertise
The licensee benefits from the NAME RECOGNITION and creativity of the licensor.

Jadi pengertian lisensi lebih lanjut senantiasa melibatkan suatu

³⁶ *Ibid*, hlm. 8-9

bentuk perjanjian dari pemberi lisensi dan penerima lisensi. Perjanjian ini merupakan bukti dan pemberian izin dari pemberian lisensi kepada untuk menggunakan nama dagang, paten, atau hak milik lainnya. Pemberian hak untuk memanfaatkan Hak atas kekayaan intelektual ini disertai dengan imbalan dalam bentuk royalty oleh penerima lisensi kepada pemberi lisensi. Dari rumusan pengertian ini telah melihat dua sisi keuntungan yang diperoleh atas lisensi. Bagi pemberi lisensi, dikatakan bahwa lisensi memungkinkan pemberi lisensi memperoleh manfaat dari keahlian, modal dan kemampuan penerima lisensi. Sedangkan penerima lisensi dapat memanfaatkan nama besar penerima lisensi serta Hak atas Kekayaan Intelektual dan kreativitas pemberi lisensi, tanpa penerima lisensi sendiri harus mengembangkan dari awal, sehingga akan tercipta hubungan saling membutuhkan antar satu sama lain.³⁷

Dengan demikian lisensi merupakan bentuk pemberi pemberi izin untuk memanfaatkan suatu HKI, yang dapat diberikan oleh pemberi lisensi kepada penerima lisensi, agar penerima lisensi dapat melakukan suatu bentuk kegiatan usaha dalam bentuk teknologi atau pengetahuan yang dapat digunakan untuk memproduksi, menghasilkan, menjual atau memasarkan barang tertentu, maupun yang akan dipergunakan untuk melaksanakan kegiatan jasa tertentu, dengan mempergunakan Hak atas Kekayaan Intelektual yang dilisensi tersebut. Untuk keperluan tersebut penerima lisensi diwajibkan untuk

³⁷ *Ibid*, hlm. 9-10

memberi kontra prestasi dalam bentuk pembayaran lisensi yang dikenal juga dengan *license fee*.³⁸

Pengertian lisensi yang berkembang akhirnya diambil alih dalam peraturan perundang-undangan Replubik Indonesia. Sebagaimana dilihat dalam Undang-Undang No. 19 Tahun 2002 Tentang Hak Cipta, Undang-Undang No. 15 Tahun 2000 Tentang Merek, Undang-Undang No. 14 Tahun 2001 tentang Paten, Undang-Undang No. 30 Tahun 2000 Tentang Rahasia Dagang, Undang-Undang No. 31 Tahun 2000 Tentang Desain Industri, Undang-Undang No. 32 Tahun 2000 Tentang Desain Tata Letak Sirkuit Terpadu. Pengertian lisensi yang diberikan peraturan perundang-undangan tersebut adalah, sebagai berikut:

Pada intinya lisensi merupakan suatu bentuk pemberian izin pemanfaatan atau penggunaan Hak atas Kekayaan Intelektual, yang bukan pengalihan hak yang dimiliki oleh pemilik lisensi kepada penerima lisensi, dalam jangka waktu dan standar tertentu, yang umumnya disertai dengan imbalan berupa royalty.³⁹

³⁸ *Ibid*, hlm. 11

³⁹ Gunawan Widjaja *op. cit*, hlm. 44

BAB III

METODE PENELITIAN

Dalam melakukan suatu penelitian hukum tidak terlepas dengan penggunaan metode penelitian. Karena setiap penelitian apa saja pasti menggunakan metode untuk menganalisa permasalahan yang diangkat. Menurut Soerjono Soekanto, penelitian merupakan suatu kegiatan ilmiah yang didasarkan pada metode, sistematika dan pemikiran tertentu yang bertujuan untuk mempelajari satu atau beberapa gejala hukum tertentu, dengan jalan menganalisanya.⁴⁰ Metode penelitian normative memuat tentang : Penulis akan mengkaji tentang perolehan lisensi karakter animasi sebagai akibat hukum apabila terdapat perbedaan jangka waktu perlindungan antara negara pemegang Hak Cipta karakter animasi dengan negara produsen merchandise.

A. Jenis Penelitian

Penelitian ini adalah jenis penelitian Yuridis Normatif,⁴¹ yaitu tipe penelitian yang difokuskan untuk mengkaji penerapan kaidah-kaidah atau norma-norma dalam hukum positif. Penelitian normative dapat diartikan sebagai penelitian yang dilakukan dengan cara meneliti bahan pustaka atau data sekunder yang terdiri dari bahan hukum primer, bahan hukum sekunder, dan bahan hukum tersier. Bahan-bahan hukum tersebut disusun secara sistematis, dikaji kemudian ditarik kesimpulan dalam hubungannya

⁴⁰ Metode Penelitian Hukum Empiris dan Normatif, diakses dari <http://idtesis.com/metode-penelitian-hukum-empiris-dan-normatif/> pada 22 Oktober 2018

⁴¹ Mukti Fajar, Yulianto Achmad, **Dualisme Penelitian Hukum Normatif dan Empiris**, (Pustaka Pelajar, Yogyakarta, 2010) hlm 34.

dengan masalah yang diteliti.

Dalam penelitian ini tidak dikenal data, fokus peneliti terhadap terdapat akibat hukum dan perolehan lisensi karakter animasi apabila terdapat perbedaan jangka waktu perlindungan antara negara pemegang Hak Cipta karakter animasi dengan negara produsen merchandise. Ditinjau dari hukum positif yang ada serta melalui perbandingan hukum antara hukum hak cipta Indonesia dengan hukum hak cipta Amerika. Jenis penelitian ini adalah yang paling tepat dan relevan dengan judul dan permasalahan yang menjadi fokus penelitian. Dari aspek yuridis, peneliti akan mengkaji perolehan lisensi karakter animasi dalam hak cipta di Indonesia dan di Amerika. Sedangkan dari aspek normative, peneliti akan menganalisis peraturan atau norma-norma tersebut.

Untuk memecahkan isu hukum yang ada peneliti melakukan studi pustaka dengan menggunakan sumber-sumber penelitian hukum yang meliputi: bahan hukum primer, bahan hukum sekunder, dan bahan hukum tersier untuk menjawab permasalahan yang menjadi fokus penelitian.

B. Pendekatan Penelitian

Metode pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini sebagai berikut:

1) Pendekatan Perundang-Undangan

Pendekatan penelitian dengan cara menelaah semua undang-undang dan regulasi yang bersangkutan dengan isu hukum menjadi tema kajian. Pendekatan perundang-undangan yang digunakan dalam

penulisan ini adalah UU Hak Cipta No. 28 Tahun 2014, UU Hak Cipta No. 19 Tahun 2002

2) Pendekatan Komparatif

Pendekatan ini dilakukan dengan membandingkan penjelasan berdasarkan perbandingan hukum dengan tujuan agar dapat menemukan kejelasan mengenai ketentuan suatu undang-undang yaitu Negara Amerika yang menggunakan *U.S. Copyright* dan Negara Indonesia yang menggunakan UU No. 28 Tahun 2014

C. Jenis Bahan Hukum dan Sumber Bahan Hukum

Untuk memecahkan isu hukum yang dihadapi digunakan bahan hukum sebagai sumber penelitian hukum.⁴²

1. Jenis Bahan Hukum

a. Bahan Hukum Primer

Bahan Hukum Primer merupakan seluruh kaidah hukum yang dibentuk dan/atau dibuat secara resmi oleh pemerintah, yang akan diupayakan sebagai daya paksa oleh aparaturnya.⁴³ yang terdiri dari :

- 1) Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta
- 2) *U.S. Copyright Office*
- 3) Kovensi Bern, Konvensi Paris dan *TRIPS Agreement*
- 4) Perjanjian tentang lisensi

⁴² Dyah Octorina Susanti, *Op cit*, hlm 48.

⁴³ Chainur Arrsyid, **Dasar-Dasar Ilmu Hukum**, (Jakarta: Sinar Grafika, 2000), hlm. 89-90.

b. Bahan hukum sekunder yang terdiri dari :

Literatur-literatur, jurnal hukum, hasil penelitian, gambar produk, pendapat ahli hukum dari segi kepustakaan dan artikel-artikel hukum yang berkaitan dengan pokok permasalahan dalam penelitian ini.

c. Bahan hukum tersier yang terdiri dari :

Petunjuk atau penjelasan mengenai bahan hukum primer atau bahan hukum sekunder yang berasal dari kamus, ensiklopedia, majalah, surat kabar, dan sebagainya.⁴⁴

2. Sumber Bahan Hukum

Bahan hukum yang digunakan dalam penelitian hukum ini berupa bahan hukum primer, bahan hukum sekunder, dan bahan hukum tersier didapat melalui beberapa sumber, diantaranya :

- a. Perpustakaan Kota Malang
- b. Perpustakaan Pusat Universitas Brawijaya
- c. Pusat Dokumentasi dan Informasi Hukum Brawijaya (PDIH)
- d. Internet.

D. Teknik Penelusuran Bahan Hukum

Teknik penelusuran bahan hukum yang digunakan untuk pengumpulan dan analisis bahan hukum dalam penelitian adalah sebagai berikut:

1. Studi Kepustakaan

Bahan hukum dalam penelitian ini diperoleh dengan cara

⁴⁴ Zainuddin Ali, **Metode Penelitian Hukum**, Sinar Grafika, Jakarta, 2016, hlm 106.

melakukan studi:

- a. Perpustakaan Pusat Universitas Brawijaya
- b. Pusat Dokumentasi dan Informasi Hukum (PDIH) Fakultas Hukum

2. Akses Internet

Bahan hukum dalam penelitian ini juga diperoleh dengan menggunakan akses atau penelusuran situs-situs terkait, melalui internet.

E. Teknik Analisis Bahan Hukum

Seluruh bahan hukum yang berhasil dikumpulkan, selanjutnya diinventarisasi, diklasifikasi, dan dianalisis dengan menggunakan metode penelitian bersifat analisa deskriptif. Metode deskriptif, yaitu suatu metode yang digunakan untuk mempelajari permasalahan yang ada dalam masyarakat, serta tata cara yang berlaku dalam masyarakat sehari-hari serta situasi-situasi tertentu.⁴⁵ Tujuan dari penulisan deskriptif ini adalah untuk membuat gambaran atau lukisan secara sistematis, factual, dan akurat mengenai fakta, sifat, serta hubungan yang antar fenomena yang teliti untuk mendapatkan suatu pemecahan.

Digunakannya metode deskriptif analisis karena penelitian ini membutuhkan penggambaran konsep permasalahan secara menyeluruh dan mendalam mengenai dasar pemikiran akibat hukum apabila terdapat perbedaan jangka waktu perlindungan antara negara pemegang Hak Cipta karakter animasi dengan negara produsen *merchandise*. Selanjutnya bahan

⁴⁵ Moh Nazir, **Metode Penelitian**, Ghalia Indonesia, Jakarta, 2005, hlm 35.

hukum dianalisis menggunakan metode interpretasi (a) gramatikal dan (b) analisis untuk menjawab permasalahan yang menjadi fokus penelitian yakni akibat hukum dan perolehan lisensi karakter animasi apabila terdapat perbedaan jangka waktu perlindungan antara negara pemegang Hak Cipta karakter animasi dengan negara produsen merchandise.

Definisi Konseptual

1. Hak Cipta adalah hak eksklusif bagi pencipta atau penerima hak untuk mengumumkan atau memperbanyak ciptaannya atau memberi izin untuk itu dengan tidak mengurangi pembatasan-pembatasan menurut peraturan perundang-undangan yang berlaku
2. Animasi adalah suatu gambar yang bergerak, sehingga seolah-olah gambar tersebut hidup. Pergerakan animasi sebenarnya bukan berasal dari satu gambar saja, suatu animasi dapat terjadi dikarenakan adanya pergerakan cepat gambar yang biasa disebut frame, sehingga gambar tersebut terlihat bergerak oleh mata manusia akibat pergerakan frame yang tak biasa ditangkap oleh mata. Standar animasi yang dipakai biasanya terjadi pergantian 24 frame tiap satu detik atau 24 fps. Jadi bila ada seorang Animator ingin membuat animasi berdurasi 10 menit, maka harus membuat gambar sebanyak 14400 frame.
3. Pemegang hak cipta adalah Pencipta sebagai Pemilik Hak Cipta, atau pihak yang menerima hak tersebut dari Pencipta, atau pihak lain yang menerima lebih lanjut hak dari pihak yang menerima hak tersebut (lihat

pasal 1 angka 4 UUHC).

4. Merchandise berarti sebuah sistem dimana membentuk sebuah produk hingga menjadi barang yang akan dipasarkan ke konsumen paling akhir baik dengan biaya maupun secara cuma-cuma yang bertujuan untuk mempromosikan produk utama, agar penjualan produk utama tersebut meningkat.
5. Jangka Waktu adalah term yaitu jangka waktu jatuh tempo pinjaman atau tabungan yang ditunjukkan dalam bulan; jatuh tempo pinjaman atau investasi jangka pendek biasanya di bawah satu tahun, sedangkan jangka waktu jatuh tempo pinjaman jangka panjang, yaitu satu sampai tiga puluh atau empat puluh tahun.
6. Lisensi merupakan suatu bentuk pemberian izin pemanfaatan atau penggunaan Hak atas Kekayaan Intelektual, yang bukan pengalihan hak yang dimiliki oleh pemilik lisensi kepada penerima lisensi, dalam jangka waktu dan standar tertentu, yang umumnya disertai dengan imbalan berupa royalty.

BAB IV

PEMBAHASAN

A. Akibat Hukum yang Terjadi Apabila Terdapat Perbedaan Jangka Waktu Hak Cipta antara Negara Pemegang Hak Cipta dan Negara Produsen Merchandise

1. Akibat Perbedaan Jangka Waktu Terhadap Para Pihak

Produk dari karakter animasi banyak yang berasal dari Amerika, terutama produk Disney, hal ini dibuktikan dengan adanya kantor pusat di Burbank California Amerika. Jika memperdagangkan merchandise di dalam negara (Amerika) maka dengan sangat mudah mengikuti peraturan yang berlaku di Amerika. Akan menjadi suatu permasalahan ketika produk karakter animasi tersebut diekspor ke negara lain. Beberapa negara termasuk Indonesia memiliki peraturan perlindungan jangka waktu terhadap suatu karya cipta. Tentunya perlindungan jangka waktunya berbeda. Untuk mengetahui tanggal mana yang jadi acuan, maka perlu dilihat perjanjian Internasional Hak cipta dimana Amerika dan Indonesia bersama menjadi negara anggota. Perjanjian tersebut adalah Konvensi Bern. Berikut adalah hal-hal yang terjadi terhadap karya-karya dari Amerika termasuk merchandise karakter animasi yang masuk ke Indonesia dan didasarkan pada konvensi Bern.

- a) Jangka waktu perlindungan baik di Amerika dan di Indonesia belum lewat waktu.

Hal ini adalah kondisi dimana sebuah karya masih berada

dalam jangka waktu perlindungan. Baik di negara asal (Amerika) dan di negara yang juga memasarkan karya tersebut (Indonesia). Dalam hal ini tentunya pihak yang hendak menggunakan karya karakter animasi *Mickey Mouse* harus membeli lisensi kepada pihak yang menjual lisensi. Jadi, pihak yang hendak memproduksi dan menjual produk *merchandise* karakter *Mickey Mouse*, harus membeli lisensi kepada pihak Disney dengan membayarkan royalty sesuai yang diperjanjikan yaitu lima belas persen (15%) dari setiap penjualan satu produk. Hal ini dikarenakan karakter animasi milik *Disney* yaitu *Mickey Mouse* masih menjadi hak milik *Disney* menurut peraturan Indonesia dan peraturan Amerika.

b) Perlindungan Jangka Waktu Terhadap Hak Cipta di Amerika Masih Berlanjut, namun di Indonesia telah berakhir

Dalam hal ini merujuk pada Konvensi Bern Pasal 7 Ayat 8 tertulis bahwa

“in any case, in term shall be governed by the legislation of the country where protection is claimed: however, unless the legalation of the country otherwise provide, the term shall not exceed the term fixed in the term country of origin of the work.”⁴⁶

Adanya pasal tersebut menjelaskan bahwa perlindungan haknya mengikuti dimana hak cipta atas karya tersebut digunakan. Jika ditarik kesimpulan Perlindungan Jangka Waktu di Amerika sebagai negara asal karya telah menyatakan masih berlanjut, namun di Indonesia telah habis, sehingga peraturan yang digunakan adalah peraturan Indonesia yang berarti perlindungan jangka waktu yang

⁴⁶ Pasal 7 Ayat 8 Konvensi Bern

telah habis.

- c) Perlindungan Jangka Waktu Di Amerika telah berakhir, namun di Indonesia masih berlanjut

Dalam hal ini yang membedakan adalah berdasarkan peraturan di Amerika perlindungan jangka waktu terhadap yang telah lewat dan menjadi milik publik (*public domain*). Sedangkan menurut peraturan Indonesia masih dalam jangka waktu yang dilindungi. Dalam Undang-Undang Hak Cipta Indonesia tidak terdapat pengecualian secara eksplisit untuk karya cipta yang perlindungannya akan berakhir lebih cepat di Negara asalnya, sehingga dapat ditarik disimpulkan Indonesia tidak mengakui adanya *rule of shorter term*.⁴⁷ *Rule of shorter term* adalah asas dimana negara hak cipta tersebut akan digunakan tidak boleh melebihi jangka waktu perlindungan yang diberikan oleh Negara asal. Sehingga, jika peraturan Indonesia menyatakan suatu karya belum lewat batas waktu perlindungan, maka karya tersebut belum lewat jangka waktu perlindungan.

- d) Perlindungan Jangka Waktu baik di Amerika atau di Indonesia telah habis

Kondisi ini adalah kondisi dimana karya seni tersebut telah menjadi milik publik. Jadi publik secara bebas mengakses karya tersebut untuk keperluannya masing-masing, pihak yang berhak menggunakan karya seni yang telah habis masa berlakunya baik di

⁴⁷ hukumonline.com – jawaban atas pertanyaan Perbedaan jangka Waktu Hak Cipta Indonesia dan Negara lain< Mana yang dipakai., <http://www.hukumonline.com/klinik/detail/lt56090730d95cc/perbedaan-jangka-waktu-hak-cipta-di-indonesia-dan-negara-lain-mana-yang-dipakai>? Diakses tanggal 12 Oktober 2018.

Indonesia dan di Amerika dapat dengan bebas menggunakannya, tanpa harus memikirkan bagaimana ijinnya dan kepemilikan *royalty* dari karya tersebut.

e) Domain publik karakter animasi

Public domain atau Domain publik adalah kondisi dimana tidak ada seorangpun yang memiliki hak cipta atas suatu karya, maka karya tersebut menjadi *public domain* dan setiap orang dapat menggunakan secara bebas untuk tujuan apapun.⁴⁸ Karya-karya yang termasuk domain publik adalah :

1. Karya yang jangka waktu perlindungan hak ciptanya telah berakhir
2. Karya yang tidak dapat dilindungi oleh hak cipta
3. Karya yang secara eksplisit telah dilepaskan haknya oleh pemilik hak cipta tersebut dengan cara mengumumkan kalau karya tersebut sudah menjadi *public domain*.

Seperti yang telah dijelaskan pada paragraf sebelumnya, bahwa karya termasuk karakter animasi dapat digunakan secara bebas ketika sudah habis masa laku perlindungan jangka waktunya. Begitu juga dengan karakter animasi Disney, jika sudah lewat masa laku perlindungannya, maka karakter animasi disney dapat digunakan untuk keperluan apa pun sebebasnya. Namun hal tersebut belum dapat terjadi karena karakter animasi Disney, berdasarkan peraturan yang

⁴⁸Ekspresi Kreatif – Pengantar Hak Cipta dan Hak Terkait untuk Usaha Kecil dan Menengah.,http://www.wipo.int/export/sites/www/sme/en/documents/guides/translation/creative_expression_indo.pdf. Diakses tanggal 26 Januari 2019

ada (peraturan dari Amerika) masih dalam jangka waktu perlindungan, sehingga hal ini membuat penggunaan karakter animasi Disney tidak bebas, melainkan harus dengan ijin dari Disney.

Tabel 4.1 Perbedaan Jangka Waktu Perlindungan antara Amerika Serikat dan Indonesia

No.	Negara	Nama/ Sebutan Perundangan	Isi
1.	Indonesia	Pasal 58 Undang-undang Hak Cipta No 28 tahun 2014.	“...berlaku selama hidup Pencipta dan terus berlangsung selama 70 (tujuh puluh) tahun setelah Pencipta meninggal dunia, terhitung mulai tanggal 1 Januari tahun berikutnya”.
2.	Amerika Serikat	17 U.S. Code § 304 karya cipta yang diterbitkan atau	Jangka waktu perlindungan untuk karya

		didaftarkan sebelum 1 Januari 1978	cipta tersebut adalah 95 tahun dari tanggal diterbitkannya, dengan catatan hak cipta atas karya tersebut diperbaharui pada tahun ke-28 sejak perlindungannya berlaku.
3.	<i>Bern Convention</i>	Pasal 7 (8) Konvensi Berne	Jangka waktu perlindungan hak cipta atas suatu karya cipta mengikuti peraturan di negara di mana hak cipta tersebut akan digunakan.

2. Analisis Jangka waktu Perlindungan dan perpanjangan Hak Cipta di Indonesia

Perlindungan terhadap karya sebenarnya bertujuan untuk melindungi pencipta dari tindakan-tindakan penjiplakan yang dilakukan oleh “*Free Riders*” untuk mendapatkan keuntungan tersendiri. Hal ini tentunya sangat merugikan pencipta karena mereka yang telah menghabiskan banyak waktu untuk menciptakan sesuatu tidak dihargai dan tidak bisa menikmati hasil yang didapat dari karyanya. Untuk itu perlindungan terhadap karya sangatlah penting untuk membuat para pencipta dapat terus berinovasi tanpa takut ada pihak “*free riders*” yang akan menjiplak karyanya.

Perlindungan terhadap karya tentunya berpengaruh terhadap industri. Tindakan memonopoli suatu karya pada perlindungan hak cipta adalah hal yang tidak terhindarkan. Hal ini dikarenakan Pada UU Hak Cipta perlindungan terhadap karya memberikan keleluasaan pencipta terhadap ciptaannya untuk mengeksploitasi karyanya. Pihak lain yang hendak menggunakan karya tersebut harus meminta izin kepada penciptanya sebelum menggunakan karya si pencipta. Hal ini jelas sebagai monopoli terhadap sebuah karya. Sehingga tentu perlindungan terhadap sebuah karya diberi batasan. Hal ini dengan tujuan setelah pencipta telah leluasa mengeksploitasi karyanya, maka karya tersebut menjadi milik publik, sehingga ada pencipta-pencipta lain yang dapat berinovasi dan menggunakan karya si pencipta tersebut.

Salah satu batasan yang diberikan adalah berupa jangka waktu. Jangka waktu yang terbatas menjadi pertimbangan karena dengan jangka waktu

yang ditentukan, pencipta seharusnya telah mendapatkan keuntungan dari hasil karyanya. Sehingga setelah pencipta telah mendapatkan keuntungan pada jangka waktu tersebut, maka sudah saatnya pencipta menciptakan karya yang baru dan melepaskan hak pencipta terhadap ciptaannya tersebut kepada masyarakat.

Pada 1886 lahirlah *Bern Convention* yang menyatakan membuat karya cipta dianggap sebagai pengembangan dari sebuah kepribadian manusia. Mengembangkan kepribadian manusia berlangsung terus sampai manusia meninggal. Hal ini menjadi berbeda dengan bisnis dimana hal utamanya adalah mencari keuntungan. Tidak heran jika banyak pencipta yang terkenal namun tidak memiliki kekayaan yang melimpah karena pencipta hanya tahu berkarya bukan berbisnis. Untuk itu perlindungan terhadap karya cipta menjadi penting dan berbeda dibandingkan dengan hak kekayaan intelektual lainnya. Sehingga si pencipta dapat terus hidup dan menghidupi keluarganya dari hasil ciptaannya.

Selanjutnya keadaan yang terjadi apabila pencipta meninggal. Seperti yang diketahui, konvensi Bern memberikan perlindungan minimal 50 tahun setelah pencipta meninggal. Tertulis pada pasal 7 konvensi Bern. Hal ini berbeda dengan paten yang memiliki jangka waktu perlindungan selama 20 tahun, desain Industri 10 tahun dan merk yaitu 10 tahun. Menurut WIPO alasannya adalah “Hal yang mendasari jangka waktu yang panjang bagi hak cipta adalah agar *successors* dalam hal ini ahli waris pencipta atau pemegang hak cipta berdasarkan perjanjian, dapat menerima hak ekonomi

dari eksploitasi karya setelah pencipta meninggal”⁴⁹. Dari pernyataan tersebut dapat ditarik sebuah kesimpulan bahwa panjangnya perlindungan jangka waktu Hak Cipta adalah untuk memberikan perlindungan kepada ahli waris dari pencipta. Hal ini dikarenakan ahli waris dari pencipta kemungkinan besar memiliki kepribadian yang sama dengan pencipta. Misalkan pencipta adalah seorang pelukis, maka besar kemungkinan ahli waris dari pencipta adalah pelukis juga yang tidak memiliki kepribadianaan berbisnis dan hanya tahu melukis. Ketika pencipta meninggal di saat ahli waris beserta keluarganya tidak mampu mencukupi kebutuhan hidup, maka ahli waris dan keluarganya pencipta dapat bertahan hidup dengan royalti yang didapat selama jangka waktu perlindungan terhadap ciptaan dari pencipta masih berlaku.

Ahli waris pencipta yang kemungkinan besar memiliki kepribadian yang sama dengan pencipta, tentunya tidak akan bergantung pada karya dari pencipta tersebut secara terus-menerus. Karena tujuan dari adanya perlindungan hak cipta ini adalah agar pencipta dapat terus berinovasi. Jadi ahli waris yang kemungkinan besar memiliki kepribadian yang sama dengan pencipta, termotivasi untuk berkarya dan terus berinovasi dengan karyanya. Maka perlindungan jangka waktu terhadap suatu karya cipta, durasinya adalah ketika pencipta meninggal ditambah dengan kapan usia ahli waris pencipta dapat menghidupi diri dari ahli waris sendiri. Berdasarkan KUHPdata pasal 330 usia dewasa adalah 21 tahun dan menurut pasal 1330

⁴⁹ World Intellectual Property Organization, **Understanding Copyright and Related Right**, http://www.wipo.int/edocs/pubdocs/en/intproperty/909/wipo_pub_909.pdf diakses pada 9 Maret 2019.

orang yang tidak cakap hukum adalah anak yang belum dewasa(berdasarkan pasal 330) orang yang dibawah pengampuan, dan wanita yang telah menikah. Jangka waktu 50 tahun tersebut terlalu panjang, jika untuk kepentingan ahli waris.

Jangka waktu 50 tahun ini muncul karena perlindungan jangka waktu terhadap sebuah karya sudah tidak lagi untuk ahli waris sebagai *Natural Person* tetapi sudah *Legal Person*. Hal ini terbukti dari peraturan yang ada di Amerika. Pada Bab 3 dijelaskan bahwa awalnya perlindungan jangka waktu karya cipta adalah 28 tahun. Tetapi ada perubahan terhadap peraturan tersebut dan juga munculnya *Copyright Term Extention Act* yang juga dikenal sebagai *Sony Bono Act* atau *Mickey Mouse Act*. Hal ini dikarenakan yang ikut menginisiasi peraturan tersebut adalah *Disney Corporation*, dalam hal ini *Disney Corporation* bukanlah Walt Disney sebagai *Natural Person* melainkan *Legal Person* karena bentuknya adalah sebuah perusahaan.

3. Akibat Perbedaan Jangka Waktu dalam Perjanjian mengenai Pihak Karakter Animasi sebagai Pemegang Karakter Animasi Disney

Berdasarkan wawancara bersama narasumber, untuk karakter animasi Disney, perolehan izin yang disertai perjanjian lisensi dengan pembayaran royalty yang dibayarkan kepada pihak Disney adalah lima belas persen dari setiap produk yang terjual. Dalam perjanjian tersebut juga mengatur mengenai pihak Disney sebagai pemegang karakter animasi

Disney berhak untuk:

1. Memeriksa produk merchandise apakah sudah sesuai dengan standar yang ada
2. Menentukan apakah produk merchandise tersebut apakah boleh dijual atau tidak, agar tidak terjadi penjualan produk yang sama dari produsen yang berbeda
3. Menghentikan usaha dari pihak yang memberi lisensi atas karakter animasi Disney jika memang sudah melewati batas waktu (dalam perjanjian dua tahun)
4. Memeriksa laporan keuangan dari pihak yang membeli lisensi karakter animasi Disney dan beberapa hak lain yang tidak disebutkan oleh narasumber, karena hal tersebut merupakan hal yang harus dirahasiakan.

4. Akibat Perbedaan Jangka Waktu Terhadap Pihak Ketiga

Pengalihan lisensi merupakan cara untuk agar orang dapat mengkaryakan sebuah yang telah mendapatkan perlindungan hak cipta dan hak terkait lainnya. Dalam hal ini hak yang dilisensikan adalah hak ekonomi dari karya tersebut. Suatu pihak dapat memberi izin kepada pihak lain untuk memproduksi ulang atau sebaliknya menggunakan karya tersebut, hal ini dapat dilakukan dengan cara melisensikan hak ekonomi yang terdapat pada karya tersebut. Mekanisme pengalihan lisensi adalah dengan cara perjanjian antara para pihak dimana pihak yang ingin menggunakan

karyanya dengan pihak pencipta. Memperoleh adanya sebuah lisensi dari pemilik Hak Cipta (karakter animasi Disney) dan pemilik hak terkait menggunakan sebuah karya, yang digunakan sebagai tujuan khusus merupakan cara yang paling baik agar terhindar dari sengketa yang justru mengakibatkan pemborosan waktu, biaya, dan juga perizinan.



B. Perolehan Lisensi Karakter Animasi Apabila Terdapat Perbedaan Jangka Waktu Perlindungan Hak Cipta antara Negara Pemegang Hak Cipta dan Negara Produsen Merchandise.

Tokoh karakter animasi tidak dilindungi dengan sendirinya, akan tetapi karakter animasi dilindungi karena manfaat yang dihasilkan dengan memperlihatkan atau menampilkan animasi tersebut. Dengan memanfaatkan animasi, menyebabkan animasi memiliki fungsi ganda yang mana berfungsi sebagai menyampaikan karya tulis atau karya gambar juga berfungsi sebagai penarik akan produk yang menampilkan. Oleh karena itu karakter animasi memiliki multi fungsi yang selalu berhubungan antara satu sama lain.

Lisensi merupakan jembatan terhadap hubungan multi fungsi animasi, dengan lisensi hak dan kewajiban dalam menggunakan animasi menjadi jelas, dan memiliki fungsi sebagai penghubung antara pemilik Hak Cipta dan penerima lisensi. Kegiatan yang harus ada pada lisensi adalah proses terjadinya lisensi yang mempertemukan antara kedua belah pihak yang berkepentingan. Di Indonesia, HKI terdiri dari tujuh kategori bersamaan dengan itu lisensi juga diatur masing-masing dalam ketujuh kategori HKI tersebut. Sehingga kesulitan saat melakukan perjanjian lisensi adalah masalah hukum dan kategori HKI yang akan dipakai, agar terhindar dari kegiatan yang merugikan baik pada pemilik hak maupun pada penerima lisensi.

1. Lisensi Hak Kekayaan Intelektual Atas Karakter Animasi

Dalam bisnis kreatif benda-benda yang diproduksi berdasarkan karakter animasi lebih sering disebut merchandise. Apapun tokohnya baik berasal dari karakter nyata ataupun dari karakter animasi banyak diantaranya berasal dari cerita fiksi yang dilihat oleh masyarakat secara umum sehingga menjadi image public. Urusan Hak Kekayaan Intelektual memang berhubungan dengan nilai ekonomi yang melekat pada karya intelektual. Karenanya, naif apabila mempunyai HKI tidak menggantungkan harapan untuk menghasilkan nilai materiil. Walau tidak dipungkiri ada sisi lain berupa nilai sosial dari suatu kekayaan intelektual. Di samping itu, pemilik HKI mempunyai hak eksklusif. Berdasar hak tersebut, pemilik HKI dapat melaksanakan sendiri atau melarang orang lain melakukan eksploitasi HKI (guna memperoleh nilai materiil) tanpa persetujuan pemiliknya. Bentuk eksploitasi seperti membuat, memakai, mengekspor/mengimpor dan atau mengedarkan barang yang mengandung HKI. Komersialisasi HKI merupakan jalan untuk mendapatkan nilai materiil tersebut. Caranya, dapat dilakukan dengan berbagai upaya antara lain melalui penjualan aset yang salah satunya adalah karya kekayaan intelektual, lisensi, maupun waralaba.⁵⁰

Bagi wirausaha, karakter merupakan bagian penting yang tak terpisahkan dalam strategi penjualan. dari efektifitas iklan yang sering ditemukan. Karakter mengacu pada pahlawan/ pahlawan wanita dan hewan yang muncul di buku komik. Ketika berjalan-jalan, kita dapat

⁵⁰ Lihat: <http://www.pdfio.com/k-182500.html>, diakses pada tanggal 1 Maret 2019

melihat orang-orang membawa tas dan mengenakan kemeja dicetak dengan gambar karakter dalam upaya untuk menunjukkan rasa fashion yang khas. Selanjutnya, paket produk makanan bergambar pahlawan atau pahlawan komik membuat produk lebih dikenal. Karakter barang seperti ini datang ke pasar dalam berbagai bidang, termasuk mainan, barang-barang alat tulis dan permainan video.⁵¹

Seperti pada merchandise yang pada dasarnya mengacu pada eksploitasi komersial dari ketenaran yang dapat melekat pada karakter fiktif atau nyata orang-orang seperti selebriti sebagai judul atau nama mereka, dari karya-karya ini muncul nama-nama pemasaran slogan dan Merek terkenal yang terkenal. merchandise biasanya dihasilkan oleh investasi yang sangat besar pada pemasaran karakter tertentu, orang, Merek atau lainnya yang bisa menjadi merchandise objek. Nilai komersial dapat dimanfaatkan oleh para merchandiser dengan berbagai cara produksi sendiri atau objek merchandise tersebut dapat dilisensikan kepada produsen lain. Pada dasarnya merchandise merupakan permasalahan tentang eksploitasi citra positif terhadap karakter tertentu.⁵²

Merchandise pada kekayaan intelektual dapat menjadi bisnis yang dapat berkembang untuk usaha lainnya, baik untuk memasukkan domain baru dari penggunaan kekayaan intelektual melalui lisensi atau pasar dan/atau mengiklankan produk dan jasa dengan

⁵¹ Masayasu Ishida, *op. cit*, hlm 2

⁵² www.ivanHoffman.com, *Loc. Cit*

memanfaatkan popularitas kekayaan intelektual melalui lisensi. Dalam hal ini untuk perusahaan yang memiliki potensi kekayaan intelektual khususnya dalam bidang lisensi, mereka dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

- a. Pertama-tama, hak lisensi dari kekayaan intelektual seperti merek, desain, atau karya seni untuk perusahaan lain dapat menghasilkan biaya lisensi dan royalti yang menguntungkan. Hal ini juga memungkinkan perusahaan untuk memasuki kategori produk baru dalam suatu cara yang relatif bebas risiko dan hemat biaya. Mobil Cadillac, misalnya, lisensi nama untuk digunakan pada barang kulit yang berbeda-beda dibayar 5 hingga 10% dari harga jual grosir. Demikian pula, seorang seniman yang dapat lisensi Hak Cipta dalam karya seni kepada orang lain dapat mereproduksi, menjual dan mendistribusikan karyanya pada produk dagangan.
- b. Merchandise juga merupakan alat pemasaran yang sangat berharga, untuk meningkatkan ekspor Merek merchandise, meningkatkan citra merek, dan mengarah ke pasar-pasar baru. Untuk tim olahraga, misalnya, merchandise membantu memupuk rasa memiliki di antara fans mereka, yang merasa bangga memakai barang-barang dagangan tim mereka, seperti t-shirt dan topi.
- c. Merchandise juga dapat menjadi alat yang efektif untuk menarik sponsor untuk acara khusus, karena memperkuat

hubungan antara Merek dan sponsor acara tersebut. Kegiatan tersebut merupakan hal umum bagi penyelenggara pertandingan sepak bola, pameran seni, konser musik, dll, untuk memotorisasi sponsor melalui memproduksi dan menjual barang-barang yang mengandung Merek dagang acara atau simbol.⁵³

Dalam kontrak untuk perdagangan barang karakter, istilah "Hak merchandise" sering digunakan. Seiring dengan menyebarkan karakter khususnya tokoh karakter animasi, istilah tersebut telah menjadi istilah umum yang diakui. Hak Merchandise adalah hak yang untuk menggunakan karakter untuk barang didasarkan pada hak-hak seperti Hak Cipta dan Hak Merek dagang. Untuk mendapatkan izin merchandise, kontrak merchandise merupakan keharusan sebelum melakukan kegiatan merchandise. Dengan perkembangan pesat saat ini pada multimedia, teknologi informasi digital pengembangan internet, sistem bisnis baru untuk proyek perencanaan dan sejenisnya yang diproduksi harus tunduk pada hak-hak merchandise. Sehingga meskipun belum tentu ada hukum tentang hak-hak merchandise, yang secara khusus dapat disebut "Hukum Hak Asasi Merchandise", peraturan seperti itu. disusun menurut berbagai Undang-Undang, termasuk Hak Cipta, Merek, dan Hukum Perdata. Maka kontrak bilateral penting dalam menentukan mengatur hak-hak merchandising bersangkutan.⁵⁴

⁵³ Lihat: <http://www.wipo.int/sme/en/documents/merchandising.htm>, diakses pada 2 Maret 2019

⁵⁴ Masayasu Ishida, *op. cit.* hlm.2

Merchandise sebagai sebuah bisnis didasarkan pada ketenaran dan nilai tertentu sebagai objek. Perlindungan hukum merupakan tujuan yang didasari oleh kepentingan ekonomi merchandiser yang yang biasanya memiliki beberapa aspek HKI seperti Hak Cipta dan Hak Merek kepada objek merchandise. Konsep hak merchandise dilihat dari aspek HKI terdapat tumpang tindih antara kedua aspek HKI. Tumpang tindih tersebut biasanya tidak menyebabkan masalah pada sistem hukum yang berlaku, hanya saja aspek hukum tersebut memiliki dasar yang berbeda, prinsip, tujuan serta peraturan tata cara yang berbeda pula.⁵⁵

Sama halnya dengan merchandise, hybrids juga merupakan bagian bisnis kreatif yang tidak terpisahkan dengan tokoh karakter animasi, dalam hal ini naskah cerita bisa menjadi komik, komik bisa menjadi cartoon, cartoon bisa menjadi film, serta baik cartoon ataupun film bisa dibuat merchandise karakter yang populer akibat dari produksi tanpa batas tersebut.⁵⁶

Sebagai pihak yang menggunakan tokoh karakter animasi terkenal, bisa dikatakan pihak pembuat merchandise tidak akan menjadi pihak pemberi lisensi melainkan pihak yang menerima lisensi. Biasanya pihak yang menerima lisensi tunduk pada ketentuan-ketentuan yang ditetapkan oleh pemberi lisensi. Lisensi merupakan pemberian hak oleh pemegang lisensi kepada penerima lisensi untuk

⁵⁵ Petteri Korhonen, "Intellectual Property Beyond Intellectual Property Rights - Merchandising Rights Beyond IPRs," Hanasaari, Espoo, 2004, hlm. 2

⁵⁶ Jack Kogan, **Legal Protection available to characters and characters licensing objectives**, Licensing Panel, 2009, hlm.1

mempergunakan dan melaksanakan Hak atas Kekayaan Intelektual. Lisensi dapat menambah sumber daya pemberi lisensi secara tidak langsung. Meskipun penerima lisensi merupakan suatu identitas tersendiri yang berbeda dengan identitas pemberi lisensi namun kinerja penerima lisensi juga merupakan kinerja pemberi lisensi, sehingga pemberi lisensi memanfaatkan sumber daya yang ada pada penerima lisensi serta memungkinkan pemberi lisensi memperluas wilayah usaha secara tidak terbatas. Pemberian lisensi dari satu pihak kepada pihak lain untuk melakukan suatu bentuk perbuatan hukum tertentu seperti dikemukakan di atas dilakukan dengan tujuan atau maksud yang saling menguntungkan kedua belah pihak. Artinya, para pihak yakni pemberi dan penerima lisensi masing-masing mempunyai hak dan kewajiban yang timbul karena diperjanjikan dalam perjanjian lisensi tersebut. Maka, bentuk perjanjian lisensi pada umumnya merupakan perjanjian yang bersifat timbal balik.⁵⁷

Sebagai suatu perjanjian, lisensi adalah suatu perbuatan hukum antara dua belah pihak yang berkaitan dengan perbolehan yang diberikan oleh pemegang atau pemilik lisensi kepada pihak penerima lisensi untuk melakukan perbuatan-perbuatan hukum tertentu dengan imbalan sejumlah uang atau pembayaran royalti. Sebagai suatu bentuk perjanjian yang bersifat timbal balik tentu saja dalam perjanjian lisensi harus diatur hak dan kewajiban para pihak yang membuat perjanjian. Dengan demikian, sebagai suatu bentuk lembaga hukum perjanjian, lisensi akan tunduk terhadap ketentuan Undang-

⁵⁷ Gunawan Widjaja, *op. cit.* hlm. 15.

Undang yang mengatur tentang perjanjian misalnya Kitab Undang-Undang Hukum Perdata. Jenis hak dan kewajiban para pihak dalam suatu perjanjian lisensi dapat ditetapkan secara bebas sesuai dengan kehendak para pembuat perjanjian lisensi tersebut. Hal ini sesuai dengan asas kebebasan berkontrak sebagai salah satu asas hukum perdata positif yang berlaku di Indonesia. Asas Kebebasan Berkontrak memberikan kebebasan yang sangat luas terhadap individu untuk mengatur hak dan kewajiban para pihak dalam suatu perjanjian. Maka, secara teoritis, pemegang hak atau pemilik lisensi dapat membuat perjanjian dengan penerima lisensi mengenai apa saja sesuai dengan kehendak mereka berdasarkan asas kebebasan berkontrak.⁵⁸

Dalam melisensikan karakter animasi setiap pemberi lisensi atau licensor tidak selalu memiliki semua hak untuk lisensi karena perusahaan manajemen menentukan bidang yang peruntukan karakter animasi sejauh mana hak atas ciptaan tersebut digunakan mereka. Jadi yang terbaik adalah untuk memahami ruang lingkup hak lisensi dari pemberi lisensi masing-masing diawal, seperti besarnya lisensi ditentukan oleh perjanjian antara pemilik hak dan pemohon Lisensi, perjanjian lisan tersebut merupakan sejenis kontrak sehingga tidak membutuhkan persiapan yang sama antara perjanjian dengan perjanjian lainnya. Meskipun perjanjian tersebut dirasakan kurang efektif tetapi dalam rangka untuk kepastian spesifik pengaturan guna mencegah sengketa yang akan timbul kemudian, maka diperlukan bagi pihak terkait untuk membuat dan menandatangani kontrak

⁵⁸ Gunawan Widjaja, *op. cit.* hlm. 15

tersebut. Gambaran standar perjanjian karakter animasi yang dilisensi untuk dijadikan merchandise dari *Country Director Retail and Licensing PT Walt Disney Indonesia*, antara lain:

1. Judul, dalam suatu perjanjian judul diberi nama sesuai dengan isinya⁵⁹, sama dengan perjanjian lisensi judul yang diberikan pada perjanjian lisensi adalah *Merchandising Rights Licensing Contract* ;
2. Pembukaan dan komparisi/ para pihak (*parties*), biasanya di Indonesia urutannya adalah pembukaan dulu, diikuti dengan komparisi⁶⁰, tetapi untuk format perjanjian yang digunakan pada standar perjanjian merchandise oleh *Country Director Retail and Licensing PT Walt Disney Indonesia* diawali dengan komparisi terlebih dahulu dan diikuti dengan pembukaan. Pada perjanjian lisensi yang diutarakan dalam komparisi adalah identitas pemberi lisensi (*Licensor*) sebagai pemilik hak atas karya intelektual dan penerima lisensi (*licensee*), diikuti dengan pembuka yang menyatakan bahwa *licensor* merupakan pemilik dari karya cipta yang sudah dikenal, seperti pada contoh berikut:

The licensor is the owner (or manager) of a copyright for characters including in_____ and a licensing right to merchandise based thereon and any goodwill (applying power to customers or business credits) gained (or potentially gainable) by the character, its name, shape and accompanying

⁵⁹ Ibid, hlm.196-197

⁶⁰ I.G. Rai Widjaya, **Merancang Suatu Kontra**, cetakan ketiga, Percetakan KBI, Bekasi Timur, 2004, hlm.100

story (customers appealing power or business credit)

3. Premise, yang menyatakan maksud dan tujuan para pihak.⁶¹

Contohnya pada pihak penerima lisensi menyatakan, *"The licensee wishes to use the character and its name for goods being manufactured and sold, in order to promote sales"* dan dibalas dengan kesediaan atau persetujuan pemberi lisensi

4. Isi perjanjian, pada perjanjian lisensi merchandise terhadap tokoh karakter, standarnya isi perjanjian antara lain:

Pasal 4: (Biaya Lisensi)

Pasal 5: (Laporan Rekening, Pemeriksaan Rekam, Sertifikasi)

Pasal 6: (Quality Control)

Pasal 7: (Promosi Penjualan)

Pasal 8: (Hak Cipta dan Sumber Presentasi)

Pasal 9: (Manufaktur dan Jual Barang yang ditunjuk)

Pasal 10: (Pendaftaran Merek Dagang dan Desain)

Pasal 11: (Tampilan pada siaran TV)

Pasal 12: (Pelanggaran Pihak Ketiga)

Pasal 13: (Pelanggaran Penerima Lisensi Terhadap Pihak Ketiga)

Pasal 14: (Berakhirnya perjanjian)

Pasal 15: (Ketentuan setelah Pemutusan perjanjian)

Pasal 16: (Resolusi Sengketa)⁶²

Dari standar perjanjian diatas menyatakan kepemilikan hak

⁶¹ *Ibid*, hlm.113

⁶² Masayasu Ishida, *op. cit*, hlm. 16

atas ciptaan tidak hanya terdapat pada pencipta tapi bisa dilakukan oleh pemilik hak sudah dialihkan, dalam UU Hak Cipta Indonesia kepemilikan hak atas ciptaan tidak hanya bisa dimiliki oleh pencipta tapi juga bisa dimiliki oleh orang selain pencipta, sehingga dapat beralih atau dialihkan, baik seluruhnya maupun sebagian karena:

1. Pewarisan;
2. Hibah;
3. Wasiat;
4. Perjanjian tertulis; atau
5. Sebab-sebab lain yang dibenarkan oleh peraturan perundang-undangan.⁶³

Dalam perjanjian tersebut juga memastikan bentuk serta hak yang yang diperoleh *licensee* (pemohon lisensi) setelah disepakati perjanjian tersebut seperti karakter apa, cerita yang mana serta bagaimana bentuk yang dilisensikan . Hal ini dilakukan untuk mengetahui batasan-batasan hak serta kegiatan *licensee* juga tujuan dari perjanjian tersebut terhadap karakter animasi yang dilisensikannya. Selain itu dibawahnya juga dipastikan iktikad baik dari kedua belah pihak. Karena ketentuan ini pada dasarnya merupakan penegasan lebih lanjut, sebagai pelaksana dari suatu perjanjian yang telah dibuat secara sah.⁶⁴

Berdasarkan ketentuan HKI pada umumnya *licensor* dapat juga melisensikan karyanya kepada pihak ketiga asalkan tidak mempengaruhi barang yang sudah disepakati design sebelumnya.

⁶³ Undang-Undang Hak Cipta No 28 Tahun 2014 Pasal 16

⁶⁴ Gunawan Widjaja, *opcit*, hlm 71.

Sedangkan licensee tidak diperkenankan untuk melakukan perjanjian dengan pihak ketiga tanpa persetujuan (tertulis) dari licensor.⁶⁵ Hal ini disebut sebagai ketentuan non-kompetisi, ketentuan ini merupakan langkah lebih lanjut dari ketentuan mengenai kerahasiaan yang ditujukan untuk melindungi “bisnis” dari pencurian bisnis oleh penerima lisensi atas data-data, informasi maupun keterangan yang disampaikan oleh pemberi lisensi kepada penerima lisensi dalam rangka pelaksanaan pemberian lisensi.

Jika dalam ketentuan ini penerima lisensi hanya diwajibkan untuk merahasiakan yang diketahui olehnya, dalam ketentuan non-kompetisi ini, penerima lisensi tidak diperkenankan untuk melaksanakan kegiatan yang sama, serupa, mirip maupun secara langsung atau tak langsung akan berkompetisi dengan kegiatan yang dilakukan oleh penerimaan lisensi dalam kaitannya dengan pemberian lisensi tersebut, baik dengan mempergunakan atau tidak mempergunakan satu atau lebih data, informasi maupun keterangan yang diperoleh dari pemberi lisensi.⁶⁶ Maka pada Pasal 1 perjanjian lisensi merchandise dibuat dengan menyatakan bahwa:

- (1) *The licensor shall license to the licensee an exclusiveright (here in after called the “merchandising right”) to manufacture and sell, during the term of this contract, goods as designated in this contract, using reproduction or other representation of the licensor’s character and itsname (here in after called the “character”) indicated in the appendix to the contract.*
- (2) *The “designated goods” shall be the goods agreed on between the contracted parties in accordance with the classes of goods set by the licensor for the purpose of*

⁶⁵ Undang-Undang Hak Cipta No. 28 Tahun 2014 Pasal 81

⁶⁶ Gunawan Widjaja, *op cit*, hlm 25.

- licensing the character merchandising rights, with details indicated in the appendix to the contract*
- (3) *The licensor shall reserve the right to license the character merchandising rights to a third party to allow the use of characters for goods which are not directly in competition with the designated goods of the licensee.*
- (4) *Based on this contract, the merchandising rights the licensor grants to the licensee shall belong to the licensee whereas the licensee shall not, without a prior written agreement from the licensor, assign or reassign the character merchandising rights to a third party nor mortgage it for the sake of a third party.*

Pasal 2 perjanjian lisensi merchandise adalah tentang teritorial yang merupakan suatu teritori/ daerah atau wilayah bisa besar atau kecil. Ini bisa mencakup seluruh dunia atau bisa nasional atau bisa lokal.⁶⁷ Aturan yang harus ditetapkan terlebih dahulu adalah hukum negara mana yang dianut, jika perjanjian dilakukan kedua belah pihak di wilayah Indonesia maka yang dianut adalah hukum Indonesia, sebaliknya jika salah satu pihak adalah warga negara asing maka perlu kesepakatan hukum negara mana yang dianut. Tetapi untuk hukum HKI memiliki banyak kesamaan karena mengikuti *TRIPs agreement*, yang menjadi perbedaan adalah tujuan perlindungan atas Hak Kekayaan Intelektual, karena setiap negara yang melindungi HKI memiliki tujuan yang berbeda atas perlindungan Hak Kekayaan Intelektual. Dan kedua yang harus diatur adalah mengenai batas wilayah penyebaran produk lisensi, dalam perjanjian dibatasi ruang lingkup penggunaan desain karakter animasi untuk negara tempat bernaung atau hanya untuk ekspor. Jika design tersebut disebutkan hanya untuk dalam negeri maka minim ada kemungkinan ekspor

⁶⁷ Tim Lindsey, *op cit*, hlm 335

barang berdasarkan desain yang sudah disepakati tersebut. Tetapi karena ruang lingkup perdagangan itu luas, terdapat keadaan yang mana licensee menyetujui ekspor produk lisensi, dan itu harus dilaporkan terlebih dahulu kepada *licensor*.⁶⁸ Contoh pembatasan ruang lingkup wilayah jual produk lisensi pada Pasal 2 perjanjian lisensi tentang *merchandise* adalah menyatakan:

- (1) *The merchandizing rights the licensor grants to the licensee under this contract are based on Copyright Law in Japan and execution of the merchandising rights by the licensee shall be limited within Japanese territory.*
- (2) *The licensee shall not, directly or indirectly, export its goods manufactured based on this contract to any countries where the licensor has a copyright and manages the character.*

Setelah disepakati mengenai perjanjian lisensi merchandise, maka yang perlu juga diperhatikan adalah mengenai jangka waktu. Dalam Hak Kekayaan Intelektual pada umumnya lisensi memiliki jangka waktu penggunaan yang disepakati antara licensor dan licensee. Para pihak bebas menyepakati kapan jangka waktu penggunaan lisensi digunakan oleh pihak licensee. Artinya, adanya batasan waktu dalam HKI ada perpanjangan perjanjian jika jangka waktu penggunaan lisensi habis, berdasarkan kesepakatan para pihak lisensi dapat diperpanjang yang bisanya diajukan sebelum jangka waktu atas lisensi habis.⁶⁹

Perjanjian pemberian *license* ini bersifat rahasia. Secara umum pemberian izin dari Disney adalah dengan membayar royalti sebanyak 15% (lima belas persen) dari harga jual barang per satuan produk.

⁶⁸ Gunawan Widjaja, *op cit*, hlm 18

⁶⁹ *Ibid*, hlm 96

Dalam perjanjiannya juga tertulis bahwa pihak Disney akan meminta laporan dari hasil penjualan dengan termin per 3 bulan, dan Disney Indonesia hanya melakukan penjualan lisensi bukan produk. Jadi untuk *merchandising*, Disney Indonesia hanya menjual izin untuk menggunakan karakter animasi mereka untuk diproduksi dalam bentuk apa pun termasuk *merchandise*, dengan sistem pembayaran royalti.

Bagi perusahaan yang hendak memproduksi sebuah benda *merchandise* yang juga merupakan karakter yang dimiliki oleh Disney, maka perusahaan tersebut wajib meminta izin dengan melakukan perjanjian penjualan royalti ke perusahaan Disney. Jangka waktu yang diberikan adalah 2 tahun dan bisa diperpanjang terus-menerus. Perusahaan yang hendak melakukan produksi *merchandise* karakter animasi Disney harus juga membawa produk yang hendak diproduksi untuk diperiksa oleh Disney apakah sudah cocok atau belum. Disney dalam hal ini juga dalam perjanjiannya dengan perusahaan juga memiliki kedudukan sebagai pemegang saham dari perusahaan tersebut (hanya pada produksi yang berkaitan dengan karakter animasi Disney). Jadi, Disney dapat juga menghentikan usaha yang dilakukan oleh perusahaan produksi *merchandise* karakter animasi Disney jika menurut Disney penjualan dari produknya tidak maksimal.

Tokoh karakter animasi tidak dilindungi dengan sendirinya, akan tetapi karakter animasi dilindungi karena manfaat yang dihasilkan

dengan memperlihatkan atau menampilkan animasi tersebut. Dengan memanfaatkan animasi, menyebabkan animasi memiliki fungsi ganda yang mana berfungsi sebagai menyampaikan karya tulis atau karya gambar juga berfungsi sebagai penarik akan produk yang menampilkannya. Oleh karena itu karakter animasi memiliki multi fungsi yang selalu berhubungan antara satu sama lain.

Lisensi merupakan jembatan terhadap hubungan multi fungsi animasi, dengan lisensi hak dan kewajiban dalam menggunakan animasi menjadi jelas, dan memiliki fungsi sebagai penghubung antara pemilik Hak Cipta dan penerima lisensi. Kegiatan yang harus ada pada lisensi adalah proses terjadinya lisensi yang mempertemukan antara kedua belah pihak yang berkepentingan. Di Indonesia, HKI terdiri dari tujuh kategori bersamaan dengan itu lisensi juga diatur masing-masing dalam ketujuh kategori HKI tersebut. Sehingga kesulitan saat melakukan perjanjian lisensi adalah masalah hukum dan kategori HKI yang akan dipakai, agar terhindar dari kegiatan yang merugikan baik pada pemilik hak maupun pada penerima lisensi.

2. Lisensi Karakter Animasi dalam Hak Cipta

Undang-Undang Hak Cipta yang diatur dalam Undang-Undang Nomor. 6 tahun 1982 Tentang Hak Cipta sebagaimana yang diubah dengan Undang- Undang No. 7 tahun 1987 Tentang Perubahan atas Undang-Undang Nomor. 6 tahun 1982 Tentang Hak Cipta, dan terakhir diubah dengan Undang- Undang no. 12 tahun 1997 Tentang Perubahan atas Undang-Undang Nomor. 6 Tahun 1982 Tentang Hak

Cipta sebagaimana yang telah diubah dengan Undang-Undang No. 7 tahun 1987 tidak mengatur mengenai lisensi Hak Cipta. Walau demikian dengan mengacu pada ketentuan pemberian lisensi yang diatur dalam Undang-Undang yang mengatur mengenai perlindungan Hak atas Kekayaan Intelektual sebagaimana telah dibahas terdahulu, lisensi Hak Cipta pada dasarnya tetap diperbolehkan, selama dan sepanjang syarat- syarat lahirnya lisensi sebagai suatu perjanjian terpenuhi secara sah.⁷⁰

Hak Cipta adalah hak eksklusif bagi pemegang Hak Cipta untuk memperbanyak dan mengumumkan ciptaannya. Untuk lahirnya Hak Cipta tidak diperlukan pendaftaran. Karena itu jika dua orang melakukan klaim atas karya cipta yang sama, maka pengadilan membutuhkan bukti bahwa kedua ciptaan itu bersifat independent. Artinya ciptaan tersebut tidak meniru ciptaan orang lain, dan ciptaan tersebut memenuhi unsur orisinalitas. Disamping memenuhi unsur keaslian untuk memperoleh perlindungan hukum, suatu karya cipta harus diwujudkan atau dilakukan fixation. Misalnya, suatu karya tulis diwujudkan dalam bentuk buku, artikel dan sebagainya. Jadi UU Hak Cipta memberikan perlindungan hukum bagi suatu ekspresi atas suatu ide bukan melindungi ide itu sendiri.

Maka tujuan dari UU Hak Cipta adalah menyediakan hak-hak penulis dan hak terkait untuk karya maupun sebagai pertunjukan, Rekaman dan siaran terhadap karakter animasi dan merchandise

⁷⁰ Uddiyana Bhanda Adi Negara, **Perlindungan Hukum Bagi Franchisor Dalam Perjanjian Waralaba Di Bidang Pendidikan**, Universitas Diponegoro, Semarang, 2008, hlm63.

dengan cara menjamin hak-hak penulis dan pihak kreatif dengan memperhatikan aplikasi yang adil dan wajar dari budaya produk, sehingga memberikan kontribusi pada pengembangan budaya.⁷¹

Suatu perjanjian lisensi antara pencipta dengan pihak lain yang menerima pengalihan untuk dieksploitasi hak ekonominya hakikatnya merupakan suatu perjanjian keperdataan yang mengatur pengalihan Hak Cipta dari pencipta kepada pihak lain. Selanjutnya pemegang Hak Cipta akan mengumumkan atau memperbanyak ciptaan yang dialihkan untuk dieksploitasi hak ekonominya berdasarkan suatu perjanjian lisensi tertulis yang disepakati antara pencipta dengan pemegang Hak Cipta.⁷²

Dengan mengalihkan hak pemegang Hak Cipta melaksanakan hak-hak ekonominya berupa hak menikmati hasil, yang dialihkan pada hakikatnya adalah hak eksklusif dari suatu ciptaan untuk mengumumkan atau diperbanyak. Hak eksklusif yang dapat dialihkan dari suatu Hak Cipta atas suatu ciptaan menurut UU Hak Cipta pengaturannya tersebar dalam beberapa Pasal dan bentuknya sangat beragam, seperti pada Pasal 1 ayat (1) UU Hak Cipta menyatakan mengatur hak untuk mengumumkan atau memperbanyak ciptaan, Pasal 2 ayat (2) UU Hak Cipta yang menyatakan bahwa ciptaan atau pemegang Hak Cipta atas karya sinematografi dan program komputer memiliki hak untuk memberi izin atau melarang orang lain tanpa persetujuannya menyewa ciptaan tersebut untuk

⁷¹ Gunawan Suryomurcito, **Kompilasi Bidang Hukum Perjanjian Lisensi**, BPHN Departemen Hukum Dan Hak Asasi Manusia, 2006, hlm. 36

⁷² Eddy Damian, *op. cit.* hlm.205-206

kepentingan bersifat komersial, aturan mengenai hak eksklusif dipertegas pada Pasal 23 UU Hak Cipta yang mempertegas sifat menunggal Hak Cipta dengan penciptanya dengan menetapkan bahwa kecuali ada persetujuan lain antara pemegang Hak Cipta dan pemilik ciptaan fotografi, seni lukis, gambat aritektur, seni pahat dan/atau hasil seni lainnya pemilik berhak tanpa persetujuan pemegang Hak Cipta untuk mempertunjukkan ciptaan didalam suatu pameran untuk umum atau memperbanyaknya dalam suatu katalog tanpa mengurangi ketentuan peraturan perundang-undangan hasil karya seni tersebut berupa potret.⁷³

Sedangkan tentang hak moral diatur pada Pasal 24 (1) UU Hak Cipta yang menyatakan mengatur suatu hak yang dikenal sebagai hak moral, yaitu hak yang menuntut pada hak pemegang Hak Cipta supaya nama Hak Cipta tetap tercantum, serta dilanjutkan dengan Pasal 24 (2), (3) dan (4) UU Hak Cipta yaitu mengatur hak eksklusif berupa hak moral lain, yaitu: hak pencipta melarang diadakannya perubahan oleh pemegang Hak Cipta suatu ciptaan walaupun hak ciptaanya telah diserahkan kepada pihak lain, kecuali dengan persetujuan ciptaan atau ahli warisnya; dan Hak Cipta melarang diadakannya perubahan judul dan anak judul ciptan, nama atau nama samaran pencipta oleh pemegang Hak Cipta; serta hak pencipta mengadakan perubahan pada ciptaanya sesuai dengan kepatutan masyarakat.⁷⁴ Bagi Pelaku, produser rekaman suara dan lembaga penyiaran, berdasarkan Pasal 49

⁷³ Gunawan Suryomurcito *op.cit*, hlm. 37

⁷⁴ *Ibid*, hlm, 38

(1), (2) dan (3) mengatur hak-hak eksklusif masing-masing sebagai pemegang Hak Cipta memiliki hak eksklusif untuk memberi izin atau melarang orang lain yang tanpa persetujuannya, memperbanyak atau menyiarkan ciptaan- ciptaan: gambar pertunjukan, karya rekaman suara atau bunyi atau karya siaran melalui transmisi dengan atau tanpa kabel, atau melalui sistem elektromagnetik lain para pemegang Hak Cipta.⁷⁵

Pengalihan Hak Cipta yang merupakan hak eksklusif dimungkinkan oleh perundang-undangan Hak Cipta, karena Hak Cipta dianggap sebagai benda bergerak yang dapat dialihkan atau berlain baik seluruh maupun sebagian. Untuk mengalihkan Hak Cipta selain harus berdasarkan ketentuan-ketentuan yang diatur didalam UU Hak Cipta, perlu juga berdasarkan pada ketentuan-ketentuan tentang syarat- syarat yang harus dipenuhi untuk sahnya perjanjian.⁷⁶

Motif untuk memperoleh keuntungan tidaklah menjadi perhatian dari hukum. Perhatian hukum mengutamakan dengan diadakannya perjanjian lisensi, pemegang Hak Cipta dengan menerima pengalihan Hak Cipta suatu karya terlepas dari tujuan untuk memperoleh keuntungan atau tidak.⁷⁷

Karakter animasi disebut-sebut sebagai karakter yang diketahui publik melalui perantara animasi dalam bentuk film dan buku. Sehingga dikatakan film atau buku animasi merupakan salah satu kategori yang dilindungi Hak Cipta. Maka saat melisensi Hak

⁷⁵ *Ibid*, hlm,38

⁷⁶ Eddy Damian, *op. cit.* hlm.207-208

⁷⁷ *Ibid*, hlm. 210

Cipta diartikan mengambil sebagian atau seluruh bagian dari Hak Cipta melalui izin dari pemiliknya. Perbedaan antara lisensi animasi seluruhnya dan sebagaimana adalah lisensi animasi seluruhnya memperbolehkan adaptasi pada animasi yang ditujukan untuk dilihat dan didengar seperti adaptasi pada bahasa, pemotongan adegan tertentu sesuai dengan ketentuan perfilman setiap negara atau atau melakukan penyesuaian pada gambar sesuai dengan tata krama yang berlaku⁷⁸, sedangkan lisensi sebagian pada animasi memperbolehkan mengambil salah satu atau beberapa bagian dari animasi yang diidentikkan dengan animasi yang telah diperlihatkan pada masyarakat, jadi lisensi ini ditujukan untuk produksi masal untuk meraut keuntungan.⁷⁹

Pada perjanjian lisensi karakter animasi hal pertama yang disebut adalah bagian animasi yang dimintakan izin untuk diambil sebagai bahan produk masal yang dijual. Sesuai dengan logika hukum, keterangan barang apa yang akan diperjanjikan terutama dalam animasi. Tentu saja termasuk melibatkan pihak pemilik Hak Cipta baik itu dimiliki oleh kelompok atau pun individu. Melalui perjanjian ini terlihat bahwa perlindungan terhadap karakter animasi yang utama adalah Hak Cipta. Mengikuti hukum Hak Cipta yang melindungi sinematografi/animasi bahkan perubahan wujud dari animasi tersebut dalam berbagai bentuk.

⁷⁸ Joshua M. Daniels, **Lost In Translation: Anime, Moral Rights, And Market Failure**, Boston University Law Review, 2008, hlm..73

⁷⁹ Masayasu Ishida, *op. cit*, hlm.1

BAB V

PENUTUP

A. KESIMPULAN

Dari hasil pembahasan dan analisis yang telah dilakukan dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut :

1. Akibat hukum yang terjadi apabila terdapat perbedaan jangka waktu perlindungan antara negara pemegang Hak Cipta karakter animasi dengan negara produsen merchandise adalah Dalam UUHC tidak terdapat pengecualian secara eksplisit untuk karya cipta yang perlindungannya akan berakhir lebih cepat di Negara asalnya sehingga dapat disimpulkan Indonesia tidak mengakui adanya "*rule of the shorter term*". Namun dalam hal hak dan kewajiban bagi para pihak memiliki akibat yang berbeda. Royalty yang didapatkan dimintakan oleh pencipta atau pemegang hak cipta kepada produsen sesuai dengan perjanjian. (contoh: Disney meminta sebesar 15% kepada produsen dari setiap penjualan).
2. Perolehan lisensi merupakan jembatan penghubung bagi pihak pemegang hak cipta dan pihak produsen pada multi fungsi karakter animasi. Lisensi juga melahirkan hak dan kewajiban dalam menggunakan karakter animasi secara jelas, dan berfungsi sebagai *win-win solution* antara pemilik hak cipta dan penerima lisensi. Tokoh karakter animasi tidak dilindungi dengan sendirinya, akan tetapi karakter animasi dilindungi karena manfaat yang dihasilkan dengan memperlihatkan atau menampilkan animasi tersebut,

melalui tatacara penggunaan lisensi HKI, karakter animasi dapat dilindungi dengan cara-cara sesuai dengan ketentuan yang diatur dalam tata cara untuk melindungi tokoh karakter animasi dari perbuatan curang, seperti melakukan pengawasan terhadap objek lisensi, atau memperjanjikan unsur anti-kompetisi pada penggunaan tokoh karakter animasi.

B. SARAN

1. Peningkatan pengawasan objek HKI yang dilisensi khususnya tokoh karakter animasi oleh Pemerintah harus diadaptasikan atau di implementasikan dalam peraturan hukum tentang Hak Cipta dengan lebih aktif agar karya karakter animasi dapat didaftarkan sebagai sebuah karya yang dilindungi. Sehingga dapat melindungi hak cipta untuk menjaga nilai komersialisasinya.
2. Pelaku industri dalam negeri yang memproduksi karakter animasi harus berorientasi pada pasar luar negeri juga karena perlindungan terhadap Hak Cipta bersifat internasional dengan catatan memperoleh izin di masing-masing negara dan mengikuti peraturan negara tersebut.

DAFTAR PUSTAKA

Buku :

Bertrand Frank Associate, *Profitable Merchandising of Apparel*, (New York : National Knitwear & Sportswear Association, 1982), hlm. 45.

B. Brauth & P. Brown, "*Merchandising Methods*," *Apparel Industry Magazine* (Agustus 1989), hlm. 19.

Chainur Arrsyid, **Dasar-Dasar Ilmu Hukum**, (Jakarta: Sinar Grafika, 2000), hlm. 89-90.

Damian, Eddy. **Hukum Hak Cipta**. Bandung: P.T. Alumni (2014). Hlm. 49.

Drs. Muhamad Djumhana, S.H; R. Djubaedilah, S.H., **Hak Milik Intelektual Sejarah, Teori dan Prakteknya di Indonesesia**, (Citra Aditya Bakti, Bandung, 1997). Hlm 61.

Grace I Kunz, **Merchandising : Theory, Principles, and Practice**, cet. 2, (New York : Fairchild Publications, Inc., 2005), hlm. xvii.

Jaya Suprana, **Naskah-naskah Kompas**, cet 1, (Jakarta : PT Elex Media Komputindo, 2009) hlm 12.

J. Pfeffer & G. R. Salancik, *The External control of Organization : A Resource dependence perspective*, (New York : Harper & Row, 1978), hlm. 56.

Johnny Ibrahim, 2006, *Teori dan Metodologi Penelitian Hukum Normatif*, Malang: Bayumedia Publishing, hlm. 295.

Johan Bahder Nasution, **Metode Penelitian Ilmu Hukum**, (Bandung: Nandar Maju, 2008), hlm. 93.

Kunz, Grace I, *Merchandising : Theory, Principles, and Practice*, cet. 2, (New York : Fairchild Publications, Inc., 2005). hlm. 16.

M.T. Copeland, *Principle of Merchandising*, (Chicago : A.W. Shaw., 1924) hlm. 40.

Muhammad Djumhana, **Perkembangan Doktrin dan Teori**

Perlindungan Hak Kekayaan Intelektual, ctk pertama, PT. Citra Aditya Bakti, Bandung 2006, hlm.55

P.H. Nystrom, **Fashion Merchandising**, cet. 1, (New York : The Ronald Press Co., 1932), hlm. 4.

R.E. Glock & G.I. Kunz, **Appreal manufacturing : Sewn product analysis**, cet. 3, (New Jersey : Prentice Hall., 2000) hlm. 63.

R. M. Cyert, **The Economix Theory of Orgazation and The Firm**, (New York : Harvester-Wheatsheaf, 1988), hlm. 34.

Ronny Hanitijo Soemitro, 1988, **Metodologi Penelitian Hukum dan Jurimetri**, Jakarta: Ghalia Indonesia,hlm 3.

R,M Suryodiningrat, Perikatan-perikatan Bersumber Perjanjian,(Tarsito, Bandung, 1996),hlm 14.

S. S. Fiorito dan Fairhurst, A. E, **“Comparison of buyers’ job content in large and small retail firm,”** (Clothing and Textile Research Journal, II (3))hlm. 8

Sudikno Mertokusumo, **Mengenal Hukum Suatu Pengantar**, (Yogyakarta:Liberty,2006),hlm. 171.

Soelistyo, Henry, **“Hak Cipta Tanpa Hak Moral”**, ed. 1. Jakarta: RajawaliPers, 2011. Pages 93-94

Stephen M.Stewart, 1989:7, **International Copyright Ana Neighbouring Rights**, cetakan kedua, London: Butterwortjs.

Soelistyo, Henry, **Hak Cipta Tanpa Hak Moral**, ed. 1. Jakarta: RajawaliPers, 2011.

Suyud Margono, **Hukum Hak Cipta Indonesia**, cet. 1, (Bogor: Ghalia Indonesia, 2010).

Peraturan Perundang-Undangan :

Indonesia, Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta, LN No. 266, TLN 5599, Ps. 1 angka 13

Artikel Ilmiah :

Just Disney, “Walt Disney, Biography”
http://www.justdisney.com/walt_disney/biography/long_bio.html,
 diakses tanggal 27 September 2018.

Kamus Besar Bahasa Indonesia *Online*, <http://kbbi.web.id/karakter.com/>

Ekspresi Kreatif – Pengantar Hak Cipta dan Hak Terkait untuk Usaha
 Kecil dan
 Menengah.,[http://www.wipo.int/export/sites/www/sme/en/document
 s/guide/translation/creative_expression_indo.pdf](http://www.wipo.int/export/sites/www/sme/en/document/s/guide/translation/creative_expression_indo.pdf). Diakses pada 28
 September 2018

Kamus Besar Bahasa Indonesia *Online*, <http://kbbi.web.id/nama>, diakses
 pada tanggal 18 September 2018.

*The Editors of Encyclopaedia Britannica. “Universal Copyright
 Convention”.Encyclopaedia Britannica.*
[http://www.britannica.com/EBchecked/topic/618051/
 Universal- Copyright-Convention.](http://www.britannica.com/EBchecked/topic/618051/Universal-Copyright-Convention) Diakses pada tanggal 30
 February, 2019.

U.S. Copyright Office. “International Copyright”.*U.S. Copyright Office.*
 November 2009. <http://www.copyright.gov/fls/fl100.html>.Diakses
 Pada 18 Januari 2019.

*United States Copyright Office. “Duration of
 Copyright.”*<<http://www.copyright.gov/circs/circ15a.pdf>> diakses
 Tanggal 25 Desember 2018.



KEPUTUSAN DEKAN FAKULTAS HUKUM UNIVERSITAS BRAWIJAYA
NOMOR 921 Tahun 2018

TENTANG

PENUGASAN DOSEN SEBAGAI PEMBIMBING SKRIPSI MAHASISWA
PROGRAM STUDI SARJANA ILMU HUKUM FAKULTAS HUKUM UNIVERSITAS
BRAWIJAYA

DEKAN FAKULTAS HUKUM UNIVERSITAS BRAWIJAYA

Menimbang: a. bahwa penulisan skripsi merupakan syarat yang wajib ditempuh oleh mahasiswa Program Studi Sarjana Ilmu Hukum;
b. bahwa demi kelancaran penulisan skripsi diperlukan dosen pembimbing;
c. bahwa berdasarkan pertimbangan sebagaimana dimaksud dalam huruf a dan b perlu menetapkan Keputusan Dekan tentang Penugasan Dosen sebagai Pembimbing Skripsi Mahasiswa Program Studi Sarjana Ilmu Hukum Fakultas Hukum Universitas Brawijaya;

Mengingat: 1. Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2003 Nomor 78, Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 4301);
2. Undang-Undang Nomor 12 Tahun 2012 tentang Pendidikan Tinggi (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2012 Nomor 158, Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 5336);
3. Keputusan Mendiknas Nomor 232/U/2000 tentang Pedoman Pelaksanaan Penyusunan Kurikulum Pendidikan Tinggi dan Penilaian Hasil Belajar Mahasiswa;
4. Keputusan Mendiknas Nomor 045/U/2002 tentang Kurikulum Inti Pendidikan Tinggi;
5. Keputusan Rektor Universitas Brawijaya Nomor 57 Tahun 2015 Tanggal 2 Februari 2015 tentang Pengangkatan Dekan Fakultas Hukum Universitas Brawijaya;
6. Peraturan Rektor Universitas Brawijaya Nomor 39 Tahun 2016 tentang Pedoman Pendidikan Universitas Brawijaya Tahun Akademik 2016/2017;
7. Keputusan Dekan Fakultas Hukum Universitas Brawijaya Nomor 992/SK.FH/2016 tentang Pedoman Pendidikan Program Studi Ilmu Hukum Fakultas Hukum Universitas Brawijaya Tahun Akademik 2016/2017.

MEMUTUSKAN:

Menetapkan: KEPUTUSAN DEKAN TENTANG PENUGASAN DOSEN SEBAGAI PEMBIMBING SKRIPSI MAHASISWA PROGRAM STUDI SARJANA ILMU HUKUM FAKULTAS HUKUM UNIVERSITAS BRAWIJAYA.



KESATU : **Afifah Kusumadara, SH.L.LM.SJD.; Diah Pawestri Maharani, SH.MH.,** masing-masing sebagai Pembimbing Utama dan Pembimbing Pendamping Penulisan Skripsi mahasiswa Program Sarjana Ilmu Hukum atas nama **Nina Jenira Sinthya Sinuhaji NIM 155010107111144**

KEDUA : Keputusan Dekan ini berlaku 6 bulan sejak tanggal ditetapkan dan apabila di kemudian hari terdapat kekeliruan akan diadakan perbaikan sebagaimana mestinya.

Ditetapkan di Malang
pada tanggal 6 Desember 2018



RACHMAD SAFA'AT
NIP. 196208051988021001





KEMENTERIAN RISET TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS BRAWIJAYA
FAKULTAS HUKUM

Jalan MT. Haryono No. 169, Malang 65145, Indonesia
Telp. +62-341-553898; Fax. +62-341-566505
E-mail : hukum@ub.ac.id http://hukum.ub.ac.id

SURAT KETERANGAN DETEKSI PLAGIASI

Nomor: 338/Plagiasi/FH/2019

Dengan ini diterangkan bahwa Skripsi yang ditulis oleh:

Nama : NINA JENIRA SINTYA SINUHAJI
NIM : 155010107111144
Judul : AKIBAT HUKUM ATAS PERBEDAAN JANGKA WAKTU DALAM
PEROLEHAN LISENSI MARCHANDISE KARAKTER ANIMASI SEBAGAI
OBJEK PERLINDUNGAN HAK CIPTA
(Studi Perbandingan Hukum Hak Cipta Indonesia dan Hukum Hak Cipta
Amerika)

Berdasarkan hasil deteksi menggunakan piranti lunak plagiarism-detector, menunjukkan tingkat kesamaan dibawah 5% dan memenuhi syarat untuk tahapan selanjutnya sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Demikian surat ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Malang, 23 April 2019

Ketua Deteksi Plagiasi,

ISSUED
PLAGIASI FH UB



Dr. Prija Djatmika, S.H., M.S.
NIP. 196111161986011001

KARTU BIMBINGAN SKRIPSI BAGIAN PERDATA

Nama Mahasiswa : Mina Tenira Sathya Shuhari
 NIM : 15030102111122
 Judul Skripsi : Akhlak Muslim dan perbedaan jangka waktu tercela jika telah mengkaji karakter anindia sebagai dasar perilaku dan hak cipta studi Perbandingan hukum hak cipta Indonesia

No	Tanggal	Materi Bimbingan	Rekomendasi Dosen	Nama & Ttd. Dosen
1.	19/02/19	Revisi Bab I - Bab II	Perbaiki dalam penulisan, tata bahasa, bahasa asing.	el
			lanjut sampai dengan bab 4.	
2.	25/02/19	Membahas penyusunan / Perbaikan kata dalam rumusan masalah	Menggunakan bahasa hukum dalam penulisan rumusan masalah agar poin atau isu hukumnya lebih terihat.	el
3.	3/3/19	Revisi Bab 4 untuk rumusan masalah 1 dan 2	Menambahkan bagi bahan dalam analisis penelitian skripsi dan mencari prinsip-prinsip dari TRIPS, Berne Convention, US Copyright	el
4	15/3/19	Revisi Bab 5	Untuk kesimpulan dan saran lebih di jelaskan secara detail dari penelitian skripsi.	el
5	11/4/19	Penekanan dari bab 1 sampai dengan bab 5	Dalam tata bahasa penulisan, substansi dalam analisis pembahasan serta kesimpulan dan saran.	el

Pembimbing Pendamping

(Diah Pawesti Maharani, S.H., M.H.)